

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
Spring 15.1995 No.140

GAMEST



平成７年４月15日発行（毎月２回15日、30日発行）
第10巻第６号通巻第140号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

1995
4.15
毎月15日・30日発売
500yen

ワクワクしちゃうぜ！最新情報降臨
ヴァンパイア ハンター
餓狼伝説3
X-MEN／バーチャファイター2
マッハブレイカーズ／エアコンバット22

ドキドキしちゃうぜ！
攻略王君臨
水滸演武／ギャラクシーファイト
鉄拳／ウルトラ警備隊
セガラリー・チャンピオンシップ
サイバーコマンド／ダブルドラゴン
パズルボブル
GREAT 1000MILES RALLY
エースドライバー／ドリフトアウト'94

ニューゲームジャングル
バックファイア！／バーチャストライカー
得点王3／連珠貴族
ジャッキーチェン カンフーマスター
美少女戦士セーラームーン
ワールドカップバレーボール'95

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック 第14回



TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
飛び交う銃弾、
迫りくる炎！
凄い奴らが帰って来る！
精鋭の対テロ特捜チームよ、テロリストが占拠する高層ビル、
空港などに侵入し、証拠物件を押収し速やかに脱出せよ。
爆発まで残された時間はあとわずか。
GO AHEAD!
君はこの衝撃に耐えられるか。
ELEVATOR ACTION™
-RETURNS-
2P同時プレイ可能
コンティニュー/途中参加OK
エレベーターアクションリターンズ
ゲームのポイント
●構成は全6ラウンド。赤いドア全部に入り、ビルからの脱出でラウンドクリア。●青いドアに入るとライフ回復などゲームを有利にする、数種類のアイテム取得が可能。
TO CONTINUE
©TAITO CORP. 1995 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
レディストーカー
LADY STALKER
～過去からの挑戦～
LADY STALKER
レディストーカー
～過去からの挑戦～
早くも伝説の予感……鮮明な3D映像に目を見張る、
スピーディーな展開にため息をつく。度肝を抜く
立体冒険RPG登場!
最強のスタッフが集結!世間を揺るがす三次元感覚を実現、未体験のRPGショックが襲う。君は個性的なキャラクターと共に、恐るべき仕掛けと罠、巨大なモンスターを倒して、ミラクルワールドのヒーローを目指せ!
■総監督……内藤 寛 ■制作……クライマックス スーパーファミコン用ROMカセット 価格9,980円
4月1日衝撃発売!
CLIMAX ENTERTAINMENT
株式会社タイトー®
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340
※消費税は含まれておりません。スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

夜は更けて、闘いの序章へ…



Darkstalkers' Revenge

ヴァンパイア ハンター

※画面写真はすべて開発中のものです。

各キャラの必殺技コマンドをすべて公開だ。もちろん、基本戦略もバッチリ。

前号までで、チェーンコンボやガードリバーサルについて説明してきたが、今号では初心に返ってチェーンコンボやガードリバーサルの出し方について解説していくことにしよう。

チェーンコンボ

オートモードでしかできないボタン3つ同時押しのものはオートチェーンコンボ、ノーマルモードでしかできないタイミングよくボタンを押すコンボをチェーンコンボという。

オートチェーンコンボは、ただパンチかキックの3つのボタンを押すだけで出せる。

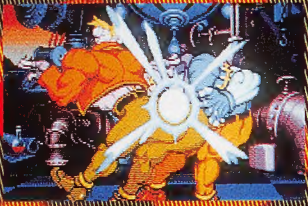
チェーンコンボは、小・中・大とタイミングよくボタンを押すことでつながる。ハンターでは同じ威力の技でもパンチからキックならばつなげられるようになったぞ。

このチェーンコンボの定義は、相手のヒットマークのグラフィックスが変わった瞬間に次のボタンが押されているということ。

チェーンコンボを出すときは、ボタンを連打しないで1つのボタンにつき1回しか押さないということが大事だ。



こうなったらもうつながらない。



このヒットマークのときにボタンを押せば次の技につながる。

オートガード

このシステムについては、以前詳しく触れたが変更が加えられたのでフォローしておこう。まず、オートガードの最大値が10→8になった。そして、1人勝ち抜くたびにこのオートガード数が2つづつ減っていくようになったのだ。

始めは、8、1人抜くと6、…となり5人目と対戦するときのオートガード数は0になる。

いつまでもオートガードに頼っていてはダメだということかな？

チェーンコンボ、オートチェーンコンボに関しては以前のものと変わりなし。オートモードではオートチェーンコンボのみ、ノーマルモードではチェーンコンボしか使うことができないぞ。

ガードリバーサル

特定の必殺技をガード中に出すと、ガードモーションが解け、相手の技のスキに反撃できるというもの。

コマンド入力・相手の技をガード・ボタンと、意識して操作するとガードリバーサルが出しやすい。

連続ガードのときは、ガード・素早くコマンド入力・ガード・ボタンと、ガード中に素早くコマンドを入力すればいい。

また、コマンドの性質を利用して、➡◆と入力して相手の攻撃をガード、その直後に＋◆パンチボタンでデモンクレイドルのガードリバーサルが簡単に出せる。ぜひお試しあれ。

空中ガード

空中でも技をガードできるシステム、それが空中ガードだ。地上での通常技以外はほとんど空中ガード可能。何もせずにガードしたまま跳び込むか、攻撃を出すか…。

前作空中ガード不可だった対空必殺技（例：シャドウブレイド、デスハリケーン）も空中ガードできるようになった。ただし、引きつけて出せば空中ガードされない。



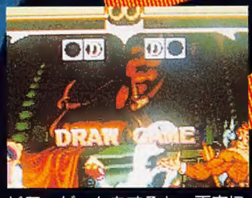
全キャラに空中投げが追加された。

その他諸々

回転起き上がりは、必ずレバーを➡か◆としっかり真横に入れること。◆や◆では回転起き上がりはできないぞ。

ドローゲームやDKOをすると、両方に勝利ポイントがつくようになった。どちらかが1本勝っている状況でドローゲームをすると、1本勝っている側が勝者となる。

以上ハンターのシステムをざっと流してみた。しっかり理解して必ず使いこなせるようにしておこう。



ドローゲームをすると、両方にDマークがつく。

いきなり僕の番?
ダークハンター

ドノヴァン

ハンターの主人公的存在のキャラが、こんなに癖があるなんて…でも絶対強いぞ(と思う)。

担当:KKY-アディオスToshi

今さら言うまでもないと思うが、ドノヴァンはそのスタンダードな外見とは裏腹に、扱いが非常に難しい。そういった意味で、今回の攻略だけでは不充分なところもあると思うが、書けるだけのことは書いていこうと思う。

特殊ハンター技を使いこなそう

前号でも必殺技をある程度説明しているが、もう少し詳しくここでは説明していこう。

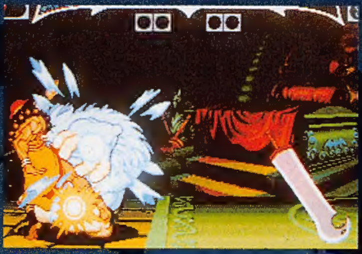
●**キルシュレッド**

刀を地面に突き刺し、自分の好きなときに相手にぶつけることのできる技。小パンチで近距離、中パンチで中距離、大パンチで遠距離に放つことができる。

この技だけを見れば、これほど都合の良い技はない。刺すときは少し隙はあるが、放つときの隙はほとんどなく、まさに万能の飛び道具となる(小パンチ)。真上(中パンチ)なら、一応対空にもなるぞ。戻ってくるとき攻撃判定があるのもいい。

ただしこれを使っている間は、剣を使用した必殺が一切使えなくなるというのは痛い。

だから一度剣を刺したら、引き戻すときに偶然に当たるのを期待したり、いつまでも飛ばさず出し惜しむよりも、一機に間合いを詰めキャンセルし、出して当たったところに再び通常技を当てるよう、攻撃的に使っていくといいだろう。



キルシュレッドは攻撃的に使っていこう。

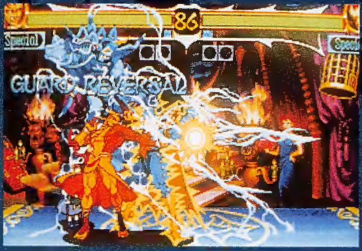
●**ソードエレメンタル**

3つあるソード技の共通して言えることは、どれも出てしまえば強いが、出かかりがかなり弱い。

特に、イフリーソードがそうだ。早めに出せば対空に使っていけるが、地上ではほとんど相手の技に潰されてしまう。キャンセルして出すぐらいなら、チェーンコンボのほうがいいしね。ただしガードされても反撃はほとんど受けないし、空中ガードもできない。

威力は小のほうが安定するぞ。

次にライトニングソードのほうはどうかというと、こちらは対空にはまず使えない。その代わり地上で使っていき、無数出ている針?の先端に触れさせるようにしていくと強いぞ。今のところ削し技としても有効だ。また、イフリート同様出かかりは強くないが、実はガードキャンセル技だ。これをしっかりと覚えておこう(空中ガード可能)。



ガードキャンセル技はイフリートソードなのよ、本当は。

3つ目のブリザードソードは、頭上から相手を襲う飛び道具だが、下ガードはできるし、これがなかなか相手に当たらない。小・中・大で飛ばす距離を考えて、牽制として使っていく。

EXパワーがついていれば、小、中、大、と3発連続で飛ばすことができるので、利用価値はグンと上がるぞ。

●**ソードグラップル**

メガスパイクとまではいかないが、それに次ぐぐらい高い威力を持つコマンド投げ。

EXシステムはドノヴァンのためにある?

ドノヴァンのEX必殺技の使い勝手の良さは、はっきり言って全キャラ屈指。

ブレスオブデスは、何も考えずに出すと下ガードできないという程度だが、遠距離で相手が動いた瞬間に出すようにすれば、悪くて肘打ちは取れるだろう。

さらにチェンジイモータル。ヒットさせても威力こそはたいしたことないが、削り技としては最高。自分が無敵になるというのもいい。唯一弱点としては、出かかりに攻撃を受けると消えてしまうことだ。

とにかくこの2つのEX技はかなり強いから、1ラウンド目はEXゲージを溜めることに徹して、2ラウンド目以降に使いまくる、というのも1つの手だね。

いつも心に2択を…

ドノヴァンは超攻撃型キャラである。もちろんヴァンパイアのキャラは攻撃重視のキャラばかりだが、それでも逃げたりすることはできる。

しかしドノヴァンには性能の良い飛び道具や対空技はない分、攻めるには強く適切な通常技が用意されているのだ。

さっと挙げていくと…立ち中パンチ、しゃがみ大キック(スライディング)、レバー入れ立ち大キック、ジャンプレバー下大キックなど、その他の技も決して弱くはない。

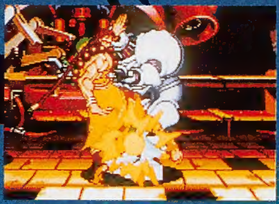
普段中間距離では判定の強い立ち中パンチと、スライディングを使っていき、ジャンプレバー下大キックで距離を詰め、チェーンコンボを仕掛けるか、再びレバー下大キックを出していくかがメインとなるだろう。

チェーンコンボで今のところ一番いいと思われるのが、立ち小キック(上ガード不可)→立ち大パンチ・スライディング。

ここで大パンチまでガードされていたら、レバー入れ立ち大キック(下ガード不可)に変えていくのが、ドノヴァンならではの強力な2択攻撃だ。

こういったラッシュをジャンプで逃げようとする相手には、あらかじめしゃがみ大パンチかイフリードソードを置いておくといいぞ。もうすこし距離が離れたら、ライトニングソードを出しておき、先端を触れさせられるとベストだ。

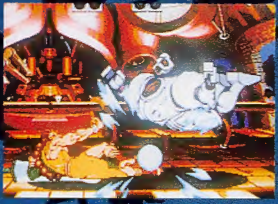
ダッシュについては、相手の起き上がりに裏に回って、スライディングかレバー入れ立ち大キックとの2択が無難なところ。直接目押しや、投げることができないようになっているからね。



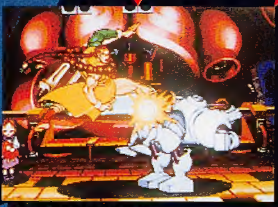
立ち小キックは立ちガードできないぞ。ここから…。



立ち大パンチ…。



スライディングと。



ガードされていたら、レバー入れ立ち大キックで潰そう。



ドノヴァン		
必殺技	キルシュレッド　刀を放す 刀を引き戻す	ⓅⓀ(同時) ⓅⓀ(同時)
必殺技	ソードエレメンタル イフリートソード ブリザードソード ライトニングソード	(キルシュレッド中は不可) →↓↘+Ⓟガードキャンセル技 ←↙↓↘→+Ⓟ ←↓↙+Ⓟ
投げ技	ソードグラップル	(敵の近くで)→↘↓↙←+Ⓟ
EX必殺技	ブレスオブデス	←↙↓↘→+Ⓚ
EX必殺技	チェンジイモータル	中Ⓟ小Ⓟ←小Ⓚ中Ⓚ

悪霊どもは、我ら姉妹が封滅する!
チャイニーズゴースト
レイレイ

奇妙な必殺技、通常技を数多く持つキャラクター、レイレイ。まずは、技から覚えよう。

担当：道士MoMo

懐に無数の武器を隠し持ち、それらを使って奇想天外な攻撃を繰り出すチャイニーズゴースト、レイレイ。

このキャラは通常技から必殺技まで奇妙な技が多く、最初に手をつけたときは、よく理解できないだろう。

そこで今回は、通常技、必殺技の使い方の一例を書いてみよう。ほんの一例なので、もっと使い方はあるはずだ。

ダッシュこそ、基本

まずは、レイレイの基本的な性能から見てみよう。

●ダッシュ

レイレイには2種類のダッシュがあり、通常のダッシュと空中ダッシュがある。

通常のダッシュは変わっており、あまり速く移動できないのだが、消えている間は無敵なのだ。しかし、一定距離進むと姿を現してしまい、しかも隙がある。使い方を間違うと、攻撃の的となるだろう。

それよりも使えるのが、空中ダッシュだ。ジャンプ中ならどこでも出せ、前だけでなく後ろも可能だ。しかし、空中バックダッシュはザベルのものとは違い、レイレイ自体は相手に背中を見せてしまうのだ。よって、ザベルのようには使えず、逃げ専用である。

空中ダッシュは移動スピードが速いので、通常ダッシュより使いやすいだろう。

また、空中ダッシュ中に技を出し、ノーマルジャンプにもどった時のみ、もう一度ダッシュすることが可能だぞ。



バックダッシュで、さよ〜なら〜。


ダッシュ大パンチを当てて…（ダッシュ大パンチは着地に隙があるのだ）。

●通常技

通常技は変な技が多いが、今回は使える技だけを見てみよう。

小技はどれも連射ができるので、使いやすいだろう。立ち小キックなどは、かなりの数が入るぞ。

通常技の中で、一番使うのが大パンチだ。立ち、しゃがみ、ジャンプすべてで使える。

立ち大パンチはレバー前後で技が変わり、後ろに入れながらの大パンチは4ヒットするぞ。

しゃがみ大パンチは地面を這うので、足払いになるぞ。

レイレイ唯一のダウン技だ。

ジャンプ大パンチは非常に強く、3ヒットするのだ。跳び込むときは、この技をメインにするといいかも。


チェーンコンボは、この技につなげるのがベスト。

必殺技を使いこなせ!

とにかく使い方に悩んでしまうのが、必殺技だろう。見た目は普通なのだが、使ってみると変な技が多いのだ。

●暗器砲

隠している武器（暗器）を投げつける、飛び道具系必殺技。

使うボタン（強弱）によって、暗器の軌道が違う。弱は正面に飛ぶのだが、画面端までは届かず、手前で落ちてしまう。中は放物線をえがきながら飛ぶのだが、地上にいる相手に当てるのは、まず不可能。ジャンプを先読みして出すと、よく当たる。強は真上に投げ、そして落ちてくる。地上に落ちるまで、ちゃんと攻撃力は持っているぞ。また、しゃがみガードできないので、使い方が重要になるだろう。

出るまで、出した後の硬直が小さいので攻撃の中心として使える技だ。

弱、中の暗器砲はいいとして、強の暗器砲は使い方を考えなければならない。

現段階である戦法として、強暗器砲を出したら空中ダッシュで相手の裏に回り込み、小足払いなどを当てることなどができるぞ。ただ上を通過するだけで相手のガードを混乱させることができるので、なかなか効果的だ。

実は、この暗器砲には大きな秘密があるのだ。この技はランダムで色々な武器を投げるのだが（手裏剣、短剣、弥七など）、その中の鉄球や岩石などに当たると、なんと相手は気絶してしまうのだ。気絶したら、すぐに連続技を決めよう。


小足払いを狙いにいく。うまく当たれば、連続技に…。


上に投げたら、ダッシュで追い越して…。

●旋風舞

画面の上に鎖を伸ばし、振り子のようにぶら下がる技。

ボタンの強弱による違いは、往復する回数。弱が少なく、強は多い。しかし、画面端に当たると強制的に着地してしまう。また、空中でコマンドを入力すれば、空中で出すことも可能だが、空中ダッシュ中は出せない。

ぶら下がっている最中にキックボタンを押すと途中で降りることができるので、奇襲攻撃や逃げなどに使えるだろう。

●返響器

懐からドラを出し、叩く技。

この技を相手の飛び道具に合わせれば、はね返す（打ち消す）ことができる。

また、この技は飛び道具をはね返すだけでなく、攻撃力を持っている。攻撃力はドラ自体にはなく、ドラから出る音波にあるのだ。この音波はドラが消えても画面に残るので（一瞬だが）、攻撃としても使える技だ。

空中で出すことも可能だぞ。

●放天撃（投げ技）

相手を上に放り投げ、落ちてくるところをミキシングする投げ技。

投げ間合いが広いわけでもないので、決めにくい。決まらないとコマンドの関係上、返響器になるので注意しよう。

●地霊刀（EX必殺技）

地面から霊刀「昇龍剣」を次々と突き出し、相手に襲いかかる技。

ただ出すだけではあまり使い道はないか、出してから空中ダッシュで追うと、6本まで出続けるので、かなり体力を削ることができるぞ。また、そこからの二択攻撃などを現在研究中である。


地霊刀を出したら、空中ダッシュで追いかけよう。

●天雷破（EX必殺技）

袖口から分胴を落として地震を起こし、次に無数の鉄球を降らす技。

この技の攻撃は二段（三段?）構えになっていて、最初の分胴は立ちガード、次に起こる地震はしゃがみガードしなければならないのだ。しかも、地震は地上全体に攻撃判定が出るのだ。

分銅、地震のどちらかに当たるとダウンしてしまい、鉄球の追い打ちがさらに当たるぞ。

レイレイ		
必殺技	暗器砲（あんきほう）	⬇⬊➡＋Ⓟ
必殺技	旋風舞（せんぷうぶ）	➡⬇⬊＋Ⓟ
必殺技	返響器（へんきょうき）	⬇⬋⬅＋Ⓟガードキャンセル技
投げ技	放天撃（ほうてんげき）	（敵の近くで）➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ
EX必殺技	地霊刀（じれいとう）	⬅⬋⬇⬊➡＋ⓀⓀ（同時）
EX必殺技	天雷破（てんらいは）	小Ⓚ大Ⓚ中Ⓟ中Ⓟ⬆



昔の敵は今の自機
フォボス

フォボスが使ったあの技やこの技が、今自分の手で繰り出せるようになる。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

なんとキミョーな技の数かず

フォボスの技、まずは通常の技から見ていくこととしよう。

通常技で、これは使えるな、と思ったのが、まず立ち大キック。これは先読み対空として役に立つ。上のリーチよりも横のリーチのが魅力である。

あとは、フォボスは、相手を転ばせる技にとぼしいのも特徴。なんと、大足払いしか、転ばせる技を持っていないのだ。あとは必殺技系しかない。

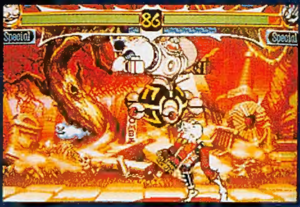

立ち大キックが対空、飛び込み防止に使える。

なので、チェーンコンボは、最後必ず大足払いを組み込みたい。大足で転べば、後の展開も楽になろうというものだ。

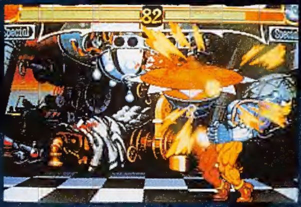
ジャンプ攻撃について。フォボスのジャンプは、いったんジャンプすると一定時間浮きっぱなしだ。

レバーを下に入れればいつでも着地できるが、初めはちょっととまどう。

それで、ジャンプ中にダッシュすると、空中移動ができる。だが、この空中ダッシュは一定距離絶対進んでしまい、しかも空中ガードはこの間不可。これも慣れるまではつらい。


空中移動はダッシュだ。普通のジャンプは低くて使いづらい。

一応ジャンプ大パンチからしゃがみ小足・中足・大足などが確認されている。

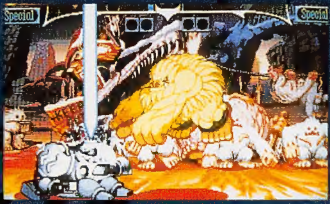

ジャンプ大パンチから連続技が入るぞ。

あと空中で使える技といったら、中キックか大キック。どちらも浮きながら地上の敵に攻撃できるので、多用しなければ役立つ。

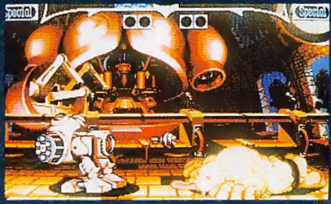
ほか、立ち大パンチなどリーチのある技が多いので、敵を寄せつけない攻撃が主となるだろう。

必殺技の数かず

●プラズマビーム
みんなの好きなビーム攻撃。小中大で撃ち方が違う。小はグラウンド、中は中段、大は真上方向に撃つ。使い分けていけばどれも使えるが、スキが当然あるので考えよう。

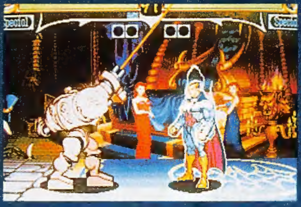

大は真上に攻撃。間違えないように。

●マイトランチャー
弧を描く爆弾。小中大で飛距離が違う。
こちらもスキがあるが、小のマイトランチャーを相手の起き上がりに置いておいて攻めたりもできる。

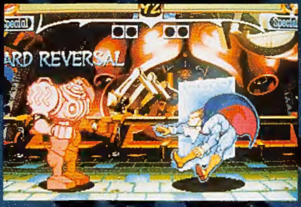

起き上がりに置いておこう。

●ジェノサイドバルカン
完全に対空技。しかし、先読みで出さないといけない上にスキがやたらとデカい。もっぱら使えないとのウワサのこの技、どう使うのか？

●リフレクトウォール
ガードキャンセル専用技。相手を突き飛ばすようなグラフィックである。
ガードキャンセルでしか使えないので、ほかの使いみちはないと思う。

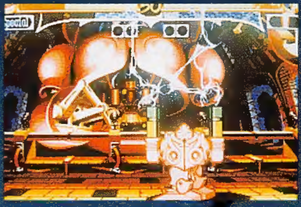

密着からなら地上で当てることも可能だが…。

●サーキットスクラッパー
コマンド投げ。敵を高く持ち上げるので、追い打ちはやりやすい部類に入る。



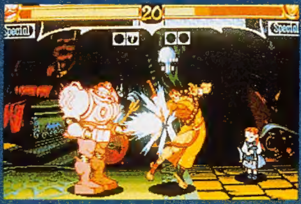
ガードキャンセルはムズイけど狙うしかない。

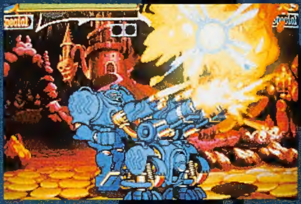
エクストラ必殺技


グルグルグル、ポイッ。すかさず追い打ちだ。

●コンフュージョナー
飛び道具で、当たると相手を宙に浮かし、ガード不能状態にすることができる。
相手側は、通常技を出すことができるが、ガードは不可。

●ファイナルガーディアン
フォボスが、砲台に変形し、爆撃して去ってゆく技。
出るまでのスキが大きいので、削りくらいにしか使えない。この技も使い方がよくわからない技である。カッコイイけどね。


乱心せい。当たればイイケド…。


カ・カッコイイ！しかし使えないよな。

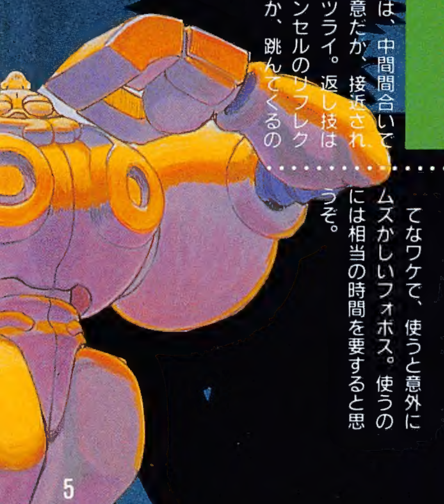
守りに入るとツライ

フォボスは、中間間合いでの戦闘は得意だが、接近されるととてもツライ。返し技はガードキャンセルのリフレクトウォールか、跳んでくるのを読んで立ち大キックとかしかない。

攻めるのは、地上戦が主だが、ジャンプからの攻撃を上手に使えばバリエーションが広がる。が、慣れないとジャンプが扱いづらいので、ついつい地上戦だけになりがち。

空中で相手の飛び道具をかわすときは、何も技を出さないでおくこと。技を出すと、判定がデカくなってくらうぞ。

てなワケで、使うと意外にムズかしいフォボス。使うのには相当の時間を要すると思うぞ。



フォボス		
必殺技	プラズマビーム	↓↘→＋Ⓟ
必殺技	マイトランチャー	↓↘→＋Ⓚ
必殺技	ジェノサイドバルカン	←↓↙＋Ⓟ
必殺技	リフレクトウォール	→↓↘＋Ⓟガードキャンセル技
投げ技	サーキットスクラッパー	（敵の近くで）→↘↓↙←＋Ⓟ
EX必殺技	コンフュージョナー	→↓↘＋ⓀⓀ（同時）
EX必殺技	ファイナルガーディアン	→↘↓↙←＋ⓀⓀ（同時）

地獄の炎で燃きつくせ！ パイロン

今回は必殺技と通常技を使いどころを含めて紹介しよう。

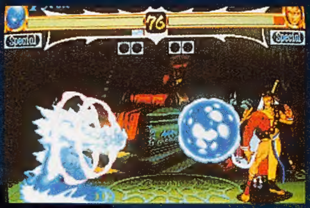
担当：GYU

ヴァンパイアではトリッキーな技とその圧倒的な攻撃力が印象的だったラスボス、パイロン。プレイヤーキャラになったため多少の変更点はあるが、ハンターでもその勇姿は健在だぞ！

必殺技の使いどころを見極めろ！

●ソルスマッシャー

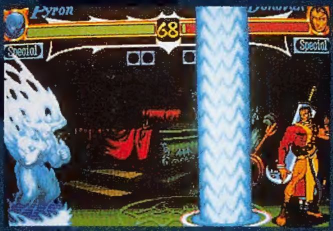
小・中・大で軌道が変化する飛び道具。空中でも出すことができ、小なら垂直線に、中・大なら弧を描くようにカーブする。この技は出が速く判定もデカイ上、当たれば相手を燃やして転ばせることができるので、ドンドン使っていこう！



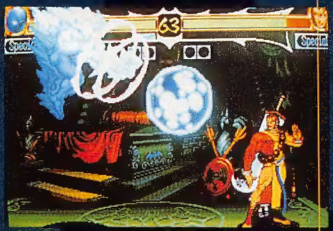
これが地上の小ソルスマッシャー。

●ゾディアックファイア

この技も小・中・大で距離が違う。小なら相手を画面端まで離れて出すとギリギリ前で止まる。しかし、この技の真の使いどころは相手の技をガードしてからのキャンセル。相手のチェーンコンボなどをガードしたら、すかさずキャンセルして反撃しよう。



EXで出すと火柱が立つ。



空中で出すこともできるぞ！

●オービターブレイズ

空中でコマンドを入力することにより、回転しながら下降してくる技。しかし、この技はスキが大きいのでガードされるとキツイ。ソルスマッシャーやギャラクシートリップのほうが使い勝手が良いので使いどころが難しい。この技とソルスマッシャーはギャラクシートリップの出現後に使うと効果的だぞ！

●ギャラクシートリップ

俗にいうテレポート技。小パンチボタンで画面左上、小キックで左下といった感じで、6カ所にテレポートできる。



出現後に飛び道具など色々できる。



空中で消えることも可能。

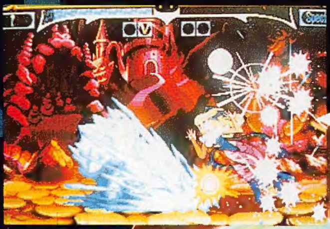
また、出現後にさらにギャラクシートリップでクルージングすることもできるが、テレポートする前後共にやられ判定が存在するので、相手に攻められている時に出すのはやめよう。

●プラネットバーニング

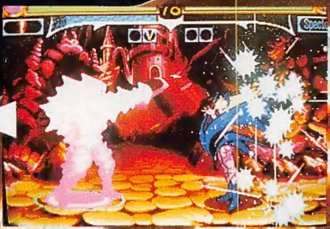
ヴァンパイアでCPUパイロンがよく使ってきた投げ技で、ハンターでもコマンド投げとして使うことができる。威力は普通だが投げ返すことができないので、ぜひマスターしたい技だ。

●コスモディスラプション

EX必殺技。見ための派手さの割に3ヒットしかしないが、出した直後から移動することができるので追いかけて相手のガードが解ける瞬間に投げるなど多彩な戦略を組めるぞ！



すぐ追いかけよう！



スーパーノヴァを出したら…、

通常技は使い勝手の良いものばかり！

ここでは使用頻度の高そうな通常技とその使いどころを紹介しよう。

●しゃがみ大パンチ

通称“温泉パンチ”。しゃがんだパイロンの手前から温泉のようなものが噴き上がる。この技は判定が上に強いため対空兵器として最適だ。



頼りになる温泉パンチ。

●レバー前中・大パンチ

中パンチは前進しながら判定の強いパンチを出し、大パンチで上半身がドリルに変化する。どちらも技の出が速く、しゃがまれてもスカることがないので、この2つの技で押しまくろう。チェーンコンボにするのもいいぞ！

●しゃがみ大キック

一言でいうとスライディングである。しかしガードされたら以上！というほどスキがある訳でもなく、立ちガード不可なので使い勝手は非常に良い。スーパーノヴァで立ちガードしている相手に重ねるのもいいぞ！

●レバー下小・中・大パンチ

ジャンプ中にレバーを下方向でパンチを押すと、ドリル系の技が出る。判定が強く、重なるためにこの技で跳び込んでチェーンコンボで固める、といった攻撃が非常に有効だ。

意外と万能型のキャラクターだぞ！

前作のラスボスということでとっつきにくいかもしれない。しかし強い通常技で相手を固めたり、ソルスマッシャーで跳ばせて落とすなどスタンダードに攻めることができる。そしてパイロンのカギともいえる技、ギャラクシートリップ。この技を使いこなすことがパイロンマスターになるための近道だろう。



パイロン			
必殺技	ソルスマッシャー	地上	↓↘→＋Ⓟ
		空中	↑↗→＋Ⓟ
必殺技	ゾディアックファイア		→↓↘＋Ⓟ
必殺技	オービターブレイズ		空中で↓↙←＋Ⓚ
必殺技	ギャラクシートリップ		←↓↙＋ⓅorⓀ
投げ技	プラネットバーニング		（敵の近くで）→↘↓↙←＋Ⓟ
EX必殺技	コスモディスラプション		←↙↓↘→＋ⓅⓅ（同時）

闇の貴公子　降臨！

デミトリ

カオスフレアの変化が重要!ミッドナイトもうまく使え!

担当：闇の住人　雪風

デミトリは、前作ヴァンパイアで主人公を務めたキャラである。そのためか、必殺技に、飛び道具や対空技を持ち、通常技においても人間に近い形をしているので当たり判定やその性質を他のキャラより理解しやすいなど、かなりスタンダートなキャラクターに仕上がっていた。

このことはヴァンパイアハンターでも変わらず、最も扱いやすいキャラといえる。

スタンダートキャラゆえに、必殺技や通常技に大きい変化はない。ただ、随所にちょっとした変更が存在している。

今回はコマンド公開ということなので、各技の変更の説明とそれに応じたデミトリのハンターでの闘い方に注目してみようと思う。

●**通常技について**

通常技で変更があったのはしゃがみ中キックとジャンプ小パンチである。前作ではしゃがみ中キックと立ち中キックは威力、判定ともに微妙に違っていたがクラフィックが同一のものであった。ハンターにおいては、しゃがみ中キックが滑り込むような足払いへと変化した。立ち中キックよりも威力は落ちるものの、判定が長いので、目押しコンボの途中に使用するのがいいだろう。ジャンプ小パンチはグラフィック、判定とも大幅に変更され、技の形から、空中でジャンプ小キックから連続で新しくなった小パンチをつなぐだけで、地上への連続技にかなりつなぎやすくなった。

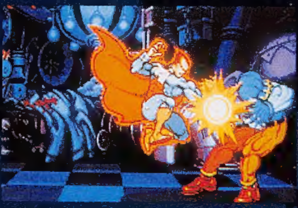
ちなみにハンターのチェーンコンボは中→中や大→大とつなげられるようになっているので地上だけでも最高5段は入る。デミトリで地上の目押しコンボを行うならば次の連続技が有効だ

立ち小キック→しゃがみ小キック→しゃがみ中キック→立ち大パンチ

これが威力的に最も有効。空中からつなぐこともできるか安定を図るなら

空中→しゃがみ小・中・大キック

この連続技がいいだろう。デミトリは接近戦を行うことが多いので目押しはしっかり覚えておこう。


この形になったジャンプ小パンチ。地上連続につなぎやすい。

●**カオスフレアについて**

ストIIの波動拳のような技。ジャンプ中にも出すことができるか前作のように着地でさらに出し、画面上に2発出すことができなくなっている。

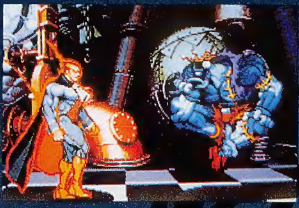
硬直については出すまでに少しついたかわりに出した後の硬直が短くなった。このため前作のように近距離でガードされても反撃は受けなくなった。

くらった後のモーションも変化し、相手は燃えるものの、ダウンせずにそのままになる。

新技の中足払いにキャンセルをかけて削りの安定パターンに持っていくのも容易なはず。燃えている間に技を重ねていく戦法が使えそうだ。

硬直時間の変化とダウンしないということはデミトリの戦法もかなり変化するぞ。

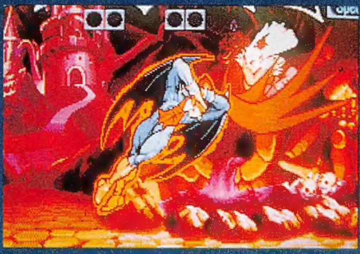
ちなみにEX版のカオスフレアは3HITになり、スピードもかなり増しているのでものすごく使えそうだ。


燃えても倒れない。この後、どうするかがハンターでのデミトリの課題だ！

●**デモンクレイドルについて**

昇龍拳系のこの技。対空技としては前作同様に使える。

声が付いたという変更点以外に、なんと空中ガードをされるようになったのだ。「これじゃ対空技としてはだめか？」と思うかもしれない。しかし空中ガート可能なデモンクレイドルはかなり上昇してしまったもののみ。出した瞬間ぐらいの深い位置で当てれば空中ガートはできない。対空技として使用する時は深く当てよう。ちなみにダッシュから出すデモンクレイドルも同じ条件になっている。


空中ガードされる可能性アリ。根元に当てろ！

●**バットスピンについて**

使い勝手などはさほど変わらないが、レバーガチャとボタン連打でたくさんヒットしたぐるぐるスピンはなくなってしまった。そのためか若干速くなった感がある。

●**ネガティブストーレン**

コマンド投げのこの技、全体的に技の威力がおさえられたせいか、威力がダウンしている。しかし、投げ間合いなどは同じようで使い方に変化はないだろう。

ゲージを溜めろ！EX必殺技

スペシャルゲージが溜まると使えるEX必殺技は一つ追加されたぞ！

●**ミッドナイトプレジャー**

前作のSP必殺技。ガート不能な点から起き上がりに重ねたりしたか、システムの変化で有効ではなくなり、投げ返しもされるようになった。ダッシュから使おう！


カオスフレアで燃やした相手に重ねるのもよい。

●**デモンブラスト**

追加されたEX必殺技。前踏みが長いわりには威力がない。ガードされるのがオチなので最後の削り技として使用するのがベストのようだ。

スペシャルが溜めておけるハンターにおいて、ミッドナイトプレジャーはかなり対戦相手に重圧を与えるだろう。


この硬直はいったい…。削り技にも使えるかどうか…。



デミトリ		
必殺技	カオスフレア	⬇⬊➡＋Ⓟ
必殺技	バットスピン	⬇⬋⬅＋Ⓚ
必殺技	デモンクレイドル	➡⬇⬊＋Ⓟ
投げ技	ネガティブストーレン	（敵の近くで）レバー一回転＋Ⓟ
EX必殺技	ミッドナイトプレジャー	⬇➡⬊＋ⓅⓅ（同時）
EX必殺技	デモンブラスト	⬇➡⬊＋ⓀⓀ（同時）

え!?ビーストラッシュがなくなった？

ガロン

見た目は前作と大差ないように感じるが…
ガロン使いはこの新感覚に早く慣れよう!!

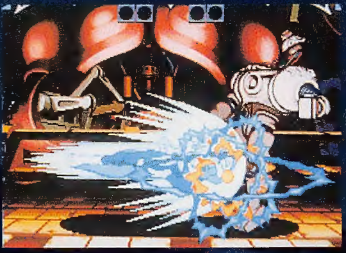
担当：犬といえばペロペロ…FRS-N.O Ⓗ

最初のキャッチに驚いたかな？実はこれはウソではない。たしかにビーストラッシュはなくなったのだ。そして、その代わりに前作でスペシャル必殺技だった「ビーストキャノン」が標準装備された!!

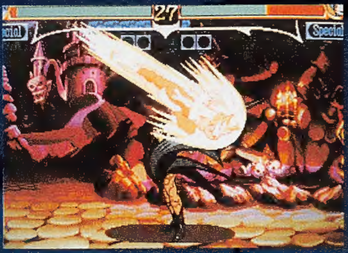
つまり、相手にガードされても跳ね返らないで着地したり、間合いによっては貫通するわけ。ビーストキャノンというと、方向転換できるのがもうひとつの特徴だった。もちろん、この性能も引きつがれた。しかも「現在のバージョンでは」という断り付きだが、方向転換の方向も大幅に増えた。対空ビーストキャノンで斜め上に上がって真下に降りたり、地上ビーストキャノンで右に進んで左にもどる、なんてこともできるようになっている。

そして、各ビーストキャノンのスペシャル版（コマンドは同じでⓅを2つ以上同時に押す）だと、相手が手を出さない限り空中で4回まで方向転換する!!「あおーん、あおーん、あおーん…」と結構ウルサイが、笑えるぞ。

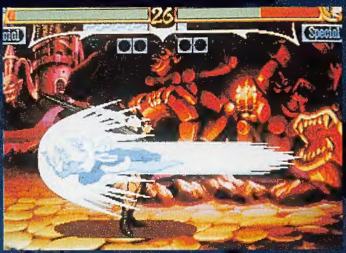
まあ、冗談はともかくとして、今までのビーストラッシュは地上で小以外をガードされると反撃確定だったがキャノンになったことによって（&方向転換がいつでもできる）使い道が大幅に増えた。あと、対空のキャノンのみガードキャンセルが可能になったことも付け加えておこう。



なんと通常のビーストラッシュがビーストキャノンに!!



「あおーん!!」お、打点高い。チャーンス（モリガン：談）。



「あおーん♡」「ゲエッ…」もう犬なんて言わせないよ。

ド派手さは誰にも負けないかも!? これがEX必殺技だ

●ドラゴンキャノン

画面端から巨大な炎龍を召喚する技。この炎龍が本当、デカイ。この技を出せば空振りはまずないと思っていい。

追いつめられたときに使うと、相手を押せるのが最大の魅力。追いつめられると敗戦色の濃くなるヴァンパイアにおいて、さりげなく効果的な技だったりする。



ドゴォ～ン!!空振りしろ、というほうが難しいドラゴンキャノン。

●ミラージュボディ

これがまたカッコイイ技。吠えて体全部が光ったのち、分身をまとう。このときに通常技を出すと、分身も同じ攻撃をしてコンボになる。必殺技は分身しないので念のため。

この状態で、通常技を当てるということは、「必ず多段技が出る」ことを意味している。つまり、常にガードキャンセルの的となってしまう…。

今のハンターはガードキャンセルが非常に簡単なので、待ちプレイをしてミラージュボディ時にガードキャンセル、というパターンにハマる可能性が…。しかし、もしこのまま発売されてもちゃんと対応策は考えてあるのでご安心ください。仮にガードキャンセルが多少シビアになれば、それはそれでいいし…。

さて、どう使いますか… ミリオンフリッカー

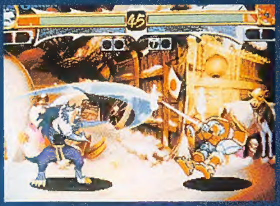
新必殺技として追加された技にミリオンフリッカーというものがある。ヒットすれば多段ヒット技、ガードされても多段削り可能。通常技から目押しコンボにつなげてキャンセルミリオンフリッカー、というのがすぐ思いつく使い方だ。ミリオンフリッカー自体は、スペシャル技にすると持続時間が長くなる。



「わおーん」イッツショータイム。



バン、ビシ、ガシガシ…、気持ちいい多段ヒットだ。



攻撃判定はこんなに大きい。

最もうれしい変更点 通常技の種類が増えた!!

前作のガロンは通常技の数自体が少なく、プレイに幅を持たせにくかった。

しかし、ハンターでは大幅に通常技のタイプが増えている。基本的に新通常技はみんな攻撃判定が強いようだ。前作でキツかったデミトリのしゃがみ小パンチ連打も楽に対応できるぞ。これらの新通常技はビーストキャノン同様に研究しがいのあるファクターだ。



今回の新通常技は判定の強いものが多い。

今回のガロンはかなり期待大。前作のようにやることが少なく、手づまりが早期に見えてしまう…なんてことはハンターではないと思う。これでガロンを超やり込んでもやっと他キャラとイーブンという苦汁をなめたプレイヤーも報われるのではないだろうか。

ガロン		
必殺技	クライムレイザー	↓↑+Ⓚ
必殺技	ビーストキャノン ガードキャンセル技 地上	↓↘→+Ⓟ
	対空	→↓↘+Ⓟ
	空中	↙→↘+Ⓟ
必殺技	ミリオンフリッカー	←↓↙+Ⓟ
投げ技	ワイルドサーキュラー	（敵の近くで）→↘↓↙←+Ⓚ
EX必殺技	ドラゴンキャノン	→↘↓↙←+ⓅⓅ（同時）
EX必殺技	ミラージュボディ	←↙↓↘→+ⓀⓀ（同時）



新技（EX含む）の使い方が勝利の鍵を握る!

ザベル ザロック

旧キャラの中では最も変更の多い（と思われる）ザベル。
こいつは少し闘い方を変える必要がありそうだ。

担当：D・LAN

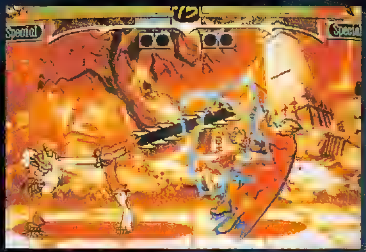
伸びるんですよ!!

レバーを前に倒すことで立ち技がすべて伸びるのがザベルであったが、ハンターになってその特徴がさらに顕著になった。前よりもリーチがぐ～んとUPし、よりダルシムライクなキャラになったといえよう。

近距離では今まで通りレバーなし技や足払い、遠距離ではレバー入れの中パンチや大パンチを使っていこう。危惧されるのが中距離だが、これにはレバー入れの小パンチやレバーなしの中キックでカバーできる。

この"伸び率"の変化で、ザベルはあらゆる間合いに対応できるキャラになったのだ。

もちろんただでリーチが伸びたワケではない。レバー入れ技は、長くなった分戻るのが少し遅くなってしまった。しかし近距離技は変わらず速いから、「接近されると手が出ねえーどうすんだオイ」ってなことはないから安心だ。



とりあえずリーチは申し分ねえかな。

ほかの通常技関係の変化では、前号でもお伝えしたが、小キックのドリルが加わった。垂直落下式なので（完全に垂直ではないが）使いやすいっぽいぞ。

ほかに、立ち大キックの丸ノコと、ジャンプ大キックのチェーンソーが多段攻撃技になっている。しかしダメージは低めに抑えられているので結局は変わらない。ジャンプ大キックは連続技がやりやすくなったけどね。

あ、あとレバー大パンチは前のように驚愕のダメージではないので前ほど使わなくなるかも。



この技は2HIT、ジャンプ大キックが3HIT技に。けど密着しないとね。

ちょいと変わったり増えたりしてこりゃこりゃな感じの必殺技（EX含む）

ではここから前作からの変化を中心に各種必殺技を説明していこう。

●スカルスティング

いきなり新技だ。空中へ跳び上がり、そこから丸ノコを下に向けて急降下。多段。ノーマルのジャンプ攻撃と見せかけたフェイントに有効だ。微妙な滞空時間がちょうどいいフェイントになってくれる。小・中・大で距離が変わるのだが、小が一番使いやすい（大は前に行き過ぎの感あり）。

空中からも出すことができる。削れるぞ。



この技の使い方がハンターのキーポイントになりそうだ。

●ヘルズゲート

前作同様。ゲームスピードの関係上、反応されやすくなっているので使いにくいかも。

●デスハリケーン

かなりキツイ変更が加えられている。空中ガード可能技になってしまったのだ。空中戦で大いに役立った技であったが効果半減だ。



空中ガードされちまうである。これはイタイ。

●スカルバニッシュ

コマンドが変化したが基本的に同じ。EX版はない。

●イービルスクリーム（EX）

リーチが大幅に伸び、攻撃力の継続時間も長くなった。前作よりはるかに使えるようになっているが、これを使うぐらいなら…。



このリーチは凄い。前よりはずっと使えそうだ。

●デスボルテージ（EX）

デスハリケーン同様に空中ガードされてしまう。ほかは一緒。めくりもできるぞ。

●ヘルダンク（EX）

死ぬほど使える新EX技だ。ガード不能でホーミングするという、まさに至れり尽くせりな技。歩くのが速いキャラなら歩くだけで避けられてしまうが、間合いに関係なく出せるのは大きい。デスハリケーンの穴をこれで補おう。



地上にいる、そういう[illegible]



[illegible]必ず決まる。い[illegible]た[illegible]めるかが重要[illegible]。

とまあ、旧キャラの中ではかなり変更が加わったザベルだが、使いやすさは上々。空地ともに多彩な攻撃で相手を翻弄しよう。



ザベル		
必殺技	スカルスティング	↓↑Ⓚ
必殺技	ヘルズゲート	←↙↓↘→＋Ⓚ
必殺技	デスハリケーン	↓↙←＋Ⓚガードキャンセル技
投げ技	スカルバニッシュ	（敵の近くで）→↘↓↙←＋Ⓟ
EX必殺技	イービルスクリーム	→←＋ⓅⓅ（同時）
EX必殺技	デスボルテージ	→↘↓↙←＋ⓀⓀ（同時）
EX必殺技	ヘルダンク	→↓↘＋ⓅⓅ（同時）

地獄の中からこんばんは
モリガン アーンスランド

安定した強さのうかがえるモリガン。基本テクニックをマスターして、他のキャラで圧倒せよ!

モリガンといえば、前作でもっとも使いやすかったキャラクター。もちろん、ハンターでも使いごこちはGOOD。でも、技によっては多少変更が加えられているので、その違いをチェックしながら新生モリガンを見ていこう。

コイツは使える! シェルキック

必殺技だったシェルキックは、ジャンプ中レバー下方向+キックボタンで出せる通常技になった。いつでも楽に出せるようになった代わりに空中ガードができるようになってしまった。

でも、技の判定の強さは前作以上。かなり使えるはずだ。一応、ジャンプ攻撃なのでしゃがみガード不可。シェルキック・小足払いとつなげよう。ヒット数が多いのでガードキャンセルの的になりやすいことには注意したい。

このシェルキック、実はめくりに使える。相手の起き上がりに重ねて使うといいだろう。

中足払





ぜひマスターしよう チェーンコンボ

モリガンのチェーンコンボは、小足払い・中足払い・立ち大パンチ・大足払いが基本。もちろん、このあとに追い打ち攻撃を入れよう。



めくりもOK。

また、強力なダッシュ大キック（パンチ）からも確実にチェーンコンボを決めたいところだ。このときの組み合わせは、小足払い・中足払い・大足払いが安定。

大キック。これぞお手軽4段。

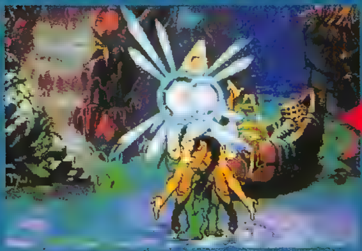


パンチ、



必殺技の変更点

まずはシャドウブレイドから。この技は、[illegible]可能になった。[illegible]て当てれば、空中ガード不可。これで立ち大キックの対空[illegible]程度大幅UPか。スペシャルで出すと、上昇中は完全無敵。でも、空中ガード可。ヒット数は[illegible]。ソウルフィストは、[illegible]ードが速くなって、[illegible]





スペシャルで出すと2ヒットする。もちろん、スピードもUPしたぞ。

ダークネスイリュージョンが空中で出せるようになった。もちろん、空中でも相手と接触すればボコボコと連続でダメージを与えることができる。



スペシャル版で出すと青色になる。

新必殺技 アストラルヴィジョン

新しく増えたエキストラ必殺技。技を入力した瞬間にモリガンが2人に分身し、バシバシ連続技をたたき込めるようになる。

分身しているときに、本物のモリガンがダメージを受けると分身は消えてしまう。2人に分身している時間もあまり長くない。

でも、分身して相手をボコボコにできたときは気分爽快。スペシャルストックに余裕があるときは、狙ってみよう。



ベギッ。イテまえ!

このように使ってみよう

変更点をざっと挙げてみたが、基本的な戦法は前作と同じ。[illegible]



これガガードキャンセルの瞬間だ。今回は白く光る。



[illegible]の差だぞ。

モリガン		
必殺技	ソウルフィスト 地上 空中	↓↘→+Ⓟ ↑↗→+Ⓟ
必殺技	シャドウブレイド	→↓↘+Ⓟガードキャンセル技
投げ技	ベクタードレイン	(敵の近くで) →↘↓↙←+Ⓟ
EX必殺技	バルキリーターン	→↘↓↙←+Ⓚ
EX必殺技	ダークネスイリュージョン	小Ⓟ小Ⓟ→小Ⓚ大Ⓟ
EX必殺技	アストラルヴィジョン	小Ⓟ小Ⓟ→中Ⓟ大Ⓟ

しびれるほどにかっこいい

ビクトル=フォン=ゲルデンハイム

まあ、技も増えたし変わったし、といって使う人が何人いることやら。

担当：[illegible]MAN次

しびれる手足

今回ヴァンパイアハンターになって、ボタンを長く押すことによって出る技（電撃パンチ系）がふえた。今回は中の足払いや、近距離の立ち中パンチにもビリッとくるようになったぞ。

また、これらの技も前のように、当たれば威力がちょいUPするだけじゃない。キチンとガードされても体力を削れるようになったのだ。かなり大きな変更点なので、ぜひとも見捨てないでほしい。

これらの主な使用法としては、それほど前回と変わりばえはしない。ほとんどが先読みで、相手の[illegible]の動作を電撃を置いておいてストップさせてしまうだけだ。また、超[illegible]読み対空兵器としてもいまだに使っていけそうである。



あ～ビバノンノン[illegible]バリバリ。

必殺技一通り

ビクトルの必殺技については、[illegible]こう大幅な変更になっている。名前は同じでもすべて新技と考えていこう。

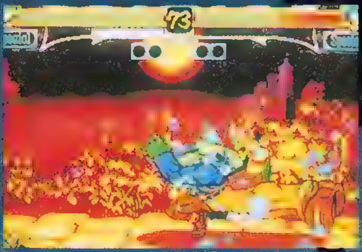
●ギガハンマー

前ダッシュのないビクトルにとっては、一応重要である移動技。だが、[illegible]これを使うならギガバスターで動いたほうがいいだろう。そのほうがリーチも長いし、足払いなので相手をしゃがせることもできるしね。

●ギガバスター

彼の主な移動技。出した[illegible]の体上半分の無敵は、いまだに使っていける。何よりも、相手が撃ってきた飛び道具を抜けつつ攻撃できるのが、あいかわらずの利点でもある。

その他では、小技からの[illegible]ギガバスターで細かな連技でも使っていける。



●ジャイロクラッシュ

前は、[illegible]前方へ攻撃していたため、出かかりのスキが大きかった。しかし今回はそのいらない部分をカット。ただ両手をぐるぐる回すだけになったぞ。

相手の飛び道具は、今回手に当たると消えるようになっていて、ヴァンパイアの時みたいに体の中をすり抜けていくことはなくなった。

戦術に入れるには、ほとんどが遠距離の対空兵器として[illegible]。また、相手の近くで出せばかなりガードさせられるので、削り技としてもいけそうである。

ジャイロクラッシュは、ビクトルの強さの[illegible]ポイントだと今回は思っているぞ。



削りがけっこういいぞ。必殺ゲージをためやすい。

●ギガバーン

ビクトルでこの技と言えば、やはりガードキャンセルが頭をよぎる。コマンドが簡単なのが使いやすい。ほかには、連続技としてや、対空兵器としても利用される。ジャイロクラッシュ同様、かなり心強い技だ。



強く、たよりになるガードキャンセル
ぶっとべや～!!

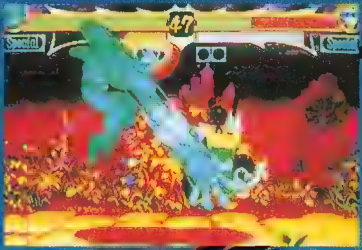
●メガスパイク

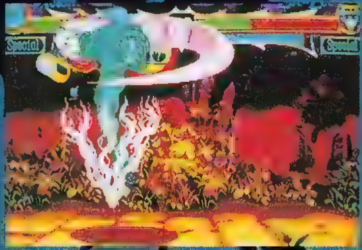
ハンターになり、以前ほどの威力は見られない。また、ガードさせてからの投げもやりにくくなっている。

今回は[illegible]撃をガードした後にねらっていくのが得策であろう。あと、[illegible]。

[illegible]の手かもしれない。

[illegible]未知のベールにつつまれている[illegible]。





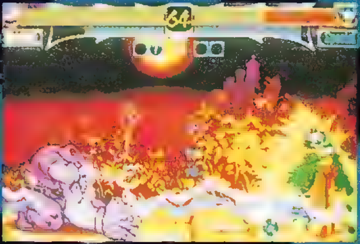
とりあえず[illegible]

新・スペシャル技

ビクトル[illegible]

●サンダーブレイク

[illegible]使える技で[illegible]。



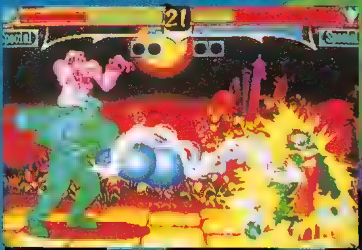
あ、れ、わ[illegible]

●グレートゲルデンハイム

ハカセが背中にまとわりつき、ビクトルのパンチから飛び道具が出るようになる。のところは、時間が短いので[illegible]でもほとんど[illegible]されてしまって終わる[illegible]。

ハカセがついている[illegible]立ちパンチがつかみ[illegible]となり、つかむとメガスパイク

ビクトル		
必殺技	ギガハンマー	←ため→+Ⓟ
必殺技	ギガバスター	←ため→+Ⓚ
必殺技	ジャイロクラッシュ	↓↙←+Ⓟ
必殺技	ギガバーン	↓↙←+Ⓚガードキャンセル技
投げ技	メガスパイク	（敵の近くで）レバー1回転+Ⓟ
EX必殺技	サンダーブレイク	↓ため↑+ⓅⓅ（同時）
EX必殺技	グレートゲルデンハイム	←↙↓↘→+ⓀⓀ（同時）の後Ⓟ





必殺技の種類が増えまくり

アナカリス

使える!スペシャル版必殺技。
ますます選択の幅が広くなったぞ。

担当：石井ぜんじ

アナカリスは、基本的な性能にはあまり変化がない。そこで、革命的な戦法はないと考えていいだろう。

だが、スペシャル必殺技、EX必殺技と新技が豊富に加わった。これらの技の数々をどれだけ戦法の中に組みこんでいけるかが大きなポイントになってきそうだ。

1・通常技の変化

通常技にさほどの変化はない。目立って変わったのはしゃがみ中パンチで、2段目にチェーンキャンセルがかかるようになったことと、1段目の威力が少し上がったのがうれしい変更。

また、立ち中パンチの判定が強くなり、地上の敵にも当てやすくなっている。一方、しゃがみ大パンチは出るまでが微妙に遅くなっている気がする。

ほかには、ジャンプ攻撃の隙がやや少なくなっている気がするが、微妙なところ。発売バージョンでは、もう少し変更が増えるかもしれない。

2・通常必殺技

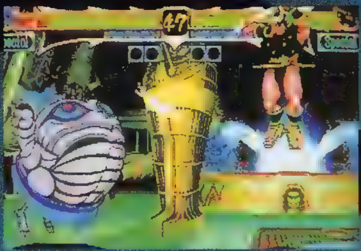
まず変わったのが王家の裁き。隙と変身時間が違う。小で出すと、隙が少なく以前のように連発で相手を固めることができる。しかし変身時間は一瞬だ。

逆に、大の裁きは隙が大きく、連発できない。だが、その分当たると変身時間が長い。ほぼ前作と同じ程度になっている。

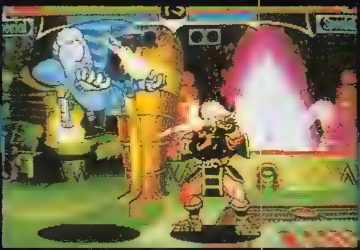
棺の舞は、コマンドが変わったのに要注意。同時に出すのが難しいわけではないのだが、しみついた前作のくせがぬけるのにやや時間を要する。その分、レバー入れ（左右）・中立を含めて9カ所に落とせるのはありがたい。自分のすぐ手前に落とせるようになったのもいい。

コブラブローは、小・中・大の3種類ができた。小はやや短く、大は最大3HITして威力が上がっている。しかし、どれもガードキャンセルされやすいのは前作同様だ。

大きくパワーUPしたのが言霊返しだ。一度吸った技を覚えてしまい、いくらでも出せるようになる。また、裁きやむくろ封じなど、吸えそうなものはすべて吸えるようになっているのが大きい。



むくろ封じも吸えるぞ。やったぜアナカリス。



とりつかせてドリルや連続技なども可能だ。

ちょっと変わっているのは空中の飛び道具を吸ったあとは空中で言霊返しが出せるということ。むくろ封じを吸ったら、地上では出せない。空中からむくろ封じを吐き出すようにする。いったん吸えば、今までになかった戦法が組み立てられるのは間違いない。

3・必殺技スペシャル版

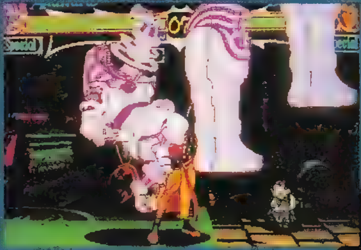
スペシャル版には、とても派手な攻撃が多くて楽しい。

まず裁きだが、3つ同時に飛んでいくという派手なものだ。当たりやすさはそれほど変わらなくて、ガードされればそれまで。だが、当てれば変身時間は大より長いので、一発逆転技と言える。



いったん当てれば変身している時間は長い。

棺の舞は、ボタンを4つ同時に押さなければならない。すると、棺がボコボコ落ちてくる。一見派手で強そうなのだが、画面の端に逃げられたら当たらない。そこで、相手を画面の端に追いこんで、削り技に使うといいかもしれない。



ボタンの組み合わせによって、棺の落ちる位置は違う。

また、ミイラドロップにもスペシャル版が登場した。なんと、フワ〜と手からせん状に回転しながら飛んでいくのだ。威嚇できるし、しゃがんでいても大丈夫。



見た目がかなり怖い。気合で当てよう。

ほかにコブラブローにもスペシャル版が加わった。威力が増しているので、小足が当たったのを確認して小技をつないでからキャンセルスペシャルコブラブローを入れるのが効果的になっている。

もちろん、言霊返しも同時押しでスペシャル版が出せる。ここぞというときに使っていこう。

4・EX必殺技

前作からあったファラオマジックは、空中で当てても全部入るようになっている。

新しく加わったのは、奈落の穴と、ファラオスプリットだ。奈落の穴は、ガードできないのだが近くにしか穴をあけられない。ドリルから立ち小キックで固めたあと、すぐ使うのがいいだろう。穴の発生は意外に早い。

一方、ファラオスプリットはまだあまり使えない。見た目は凄いのだが、本体がいつも上なので狙われてしまう。発売バージョンではどうなるのか？

ほかに、後ダッシュを画面の端で行うと、逆側から出てくるようになっている。これはガードキャンセルができないアナカリスには実に役立つ。だが、ダッシュしたあとやや隙ができ、硬直するので読まれないように使おう。

アナカリス		
必殺技	棺の舞（ひつぎのまい）	ⓅⓀ（同時）
必殺技	王家の裁き（おうけのさばき）	（空中で）↓↘→＋Ⓟ
必殺技	言霊返し（ことだまがえし） 吸い込む 吐き出す	↓↙←＋Ⓚ ↓↘→＋Ⓚ
必殺技	コブラブロー	←→＋Ⓟ
投げ技	ミイラドロップ	↓↘→＋Ⓟ
EX必殺技	ファラオマジック	中Ⓚ小Ⓟ↓小Ⓚ中Ⓟ
EX必殺技	奈落の穴（ならくのあな）	←↙↓↘→＋ⓀⓀ（同時）
EX必殺技	ファラオスプリット	小Ⓟ小Ⓟ↓中Ⓚ大Ⓚ



実は、空中ガードができる技が増えたのが隠れたパワーUP。



あくまでマイペースかい!?

ビシャモン

前作とほぼ同じ感覚で闘うことになると思われるビシャモン。目押しのリハビリは大丈夫？

担当：KAL

プレイしているときの感覚では前作と何ら変わりばえがない分、逆に安心して付き合っていけるキャラであるのがこのビシャモン。

とはいっても細部に変更を受けているのは確かなので、そのへんを少しチェックしてみよう。

通常技〜空中戦がより強く

ジャンプパンチ（横に振る）系が強くなった。具体的には、横に振っている刀の上下幅が太くなったといえばわかりやすいだろうか。これでもうザベルのプロペラ（デスハリケーン）を落とそうとして逆にやられた、なんてことにはならないぞ。


ジャンプパンチが上下に太く。使い易くなったなあ。

ジャンプ技ではほかに「空中で出せる技の順番」が変わっているようで、現段階で使えるコンビネーションは「昇りジャンプ大キック・下りジャンプ小キック」というもの。もちろん前作でお世話になった「昇りジャンプ大（中）パンチ・下りジャンプ大（中）キック」の組み合わせも健在だ。

他に地上での通常技はどうだろう。

目立って変更されている技はないが、唯一中パンチにキャンセルをかけられるようになった。これで中パンチ→撥ね刃とか中パンチ→居合斬りなどができるようになったのかと思うとやはり嬉しい。

必殺技〜すべてがパワーUP!…といけばいいんだけど…

では、必殺技を見ていこう。

●居合斬り

気を溜めて横一直線に、真一文字に敵を斬り裂く。もとから強い必殺技であったが、前作では、ミスター目押しビシャモンにはあまり必要なものではなかった。しかしガードリバーサル技が全キャラについた今回は、この技を上手に使っていく必要がありそうだ。

なお、この技自体強くなっているような気がするのだが、どこがどう強くなったのかはわからない。担当の気のせいかも？

また隠しスペシャル技だった「かっ捌き」が、ハンターでは居合斬りのスペシャル版（ボタン同時押し）になっている。これは非常に出しやすくてグーな感じだ。こちらもお世話になりそうだ。


身を乗り出さないで遠くの敵を斬れる。目押しコンボをガードさせたあとなどに出そう。


ガードリバーサルを狙ってやがるな！そんな悪い奴にはかっ捌きだ!!（見た目は居合斬り）

●撥ね刃

刀を投げつけて相手に突き刺す。しかしこの技は単体では意味がなく、刀が刺さっている間に別の必殺技コマンドを入力して次につなげてやらなければならない。

この技は特に変更は受けていない。飛距離（射程）が短くなったくらい。


小技で固めている最中に突然出すと効果的。

●返し刃

撥ね刃が刺さっている間にこのコマンドを入れると相手キャラを目の前まで引き寄せることができる。効果、性能などは従来どおり。


これで引き寄せたあとに目押しコンボを決めるのが楽しい。

●辻旋風

撥ね刃ヒット中に入力すると、「どりゃ〜っ!!」と行きで1回、帰りで1回の計2回、敵を斬ってくれる。威力のほうもかなり高い。

ハンターでは撥ね刃ヒット後は、この辻旋風を使ったほうがいいかもしれない。


見た目にも格好いいので、安定してダメージをあたえたい人はコレ。

●骸封じ

空中専用飛び道具。ヒット後は数秒間相手を金縛りにできる。

さて、ハンターではなんと、この骸封じを斜めジャンプからも出せるようになったぞ。削り、牽制などに役立つこの技を使えるようになったことで、"突進野郎"から、頭脳派へクラスチェンジか!?


イエー!!斜めジャンプから出せるぜ〜。写真じゃ分からないけど。

●鬼炎斬

大きくパワーUPしたのが鬼炎斬だ。

まずガードリバーサルできるようになったこと。これはデカイ。それから「ジャンプの着地時に出せる」という点。これもそれとなく便利。うまくやれば、ジャンプ大〜鬼炎斬などもできるそ[illegible]といいぞ。

●切り捨て御免

前作ではやたら難しいコマンドでとても使えるシロモノではなかったが、今回は人並みに扱い易くなったのだ。

これで「ビシャモン戦はガードしてればいいや」と考えてる奴にひと泡ふかせられるぞ。

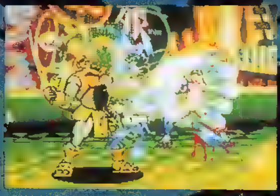

これだっ!!これをどれほど望んでいたことか……

●鬼首捻り

エクストラスペシャルは腹から巨大な手を出し敵を握りつぶすという鬼首捻りだ。

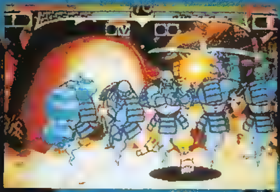
この技は前作同様、かなり信頼のおける技となっている。

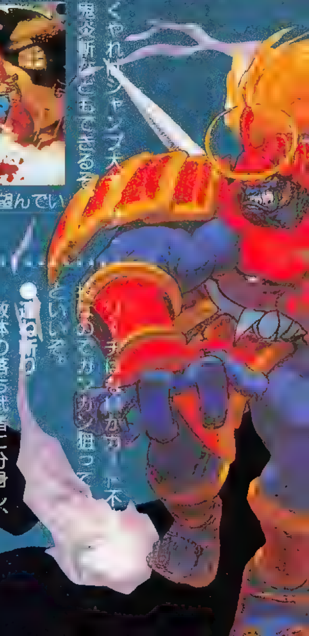

コマンド投げ 斬り捨て御免 扱い易くなった。


小技から突然出して握ってあげよう。

●連ね斬り

数体の落ち武者に分身し、前から敵に向かって一気に刀を振り降ろしていく。分身しきってしまえば完全無敵になるので、最後の削り技として使えそう。


分身するまでが危険だけどね。



ビシャモン		
必殺技	居合い斬り（いあいぎり）	←ため→＋Ⓟorⓚ
必殺技	撥ね刃（はねやいば） └→ 返し刃(かえしやいば) └→ 辻旋風（つじはやて）	←↙↓↘→＋Ⓟ ←＋Ⓟ ↓↘→＋Ⓟ
必殺技	骸封じ（むくろふうじ）	（ジャンプ中に）↑↗→＋Ⓟ
必殺技	鬼炎斬（きえんざん）	（リバーサル時）→↓↘＋Ⓟ ガードキャンセル技
投げ技	切り捨て御免（きりすてごめん）	（敵の近くで）レバー１回転＋Ⓟ
EX必殺技	鬼首捻り（おにくびひねり）	→↘↓↙←＋ⓅⓅ（同時）
EX必殺技	連ね斬り（つらねぎり）	←↙↓↘→＋ⓀⓀ（同時）

プリーズヘルプミーの流れ写真付き!

フェリシア

ついにお家芸の一撃離脱ができそうだ!

フェリシアの基本性質は、
・歩くスピードが速い
・ダッシュスピードが速い
・垂直ジャンプが高い
・ダメージが全体的に小さい
といったところだ。

この性能ですぐにおもいつく方法は、一撃離脱戦法だ。ダッシュでいきなり近づいてダメージをあたえ、そのまま脱出する。転ばすことができれば脱出はさらに楽になる。ただこの戦法は前作から問題があった。相手キャラに近づきすぎて、HITしようが、ガードされようが投げられてしまうのだ。ダッシュの着地際に技を出すことによってイニシアチブを取ることもできたが、タイミングが難しく実用的とは言えなかった。

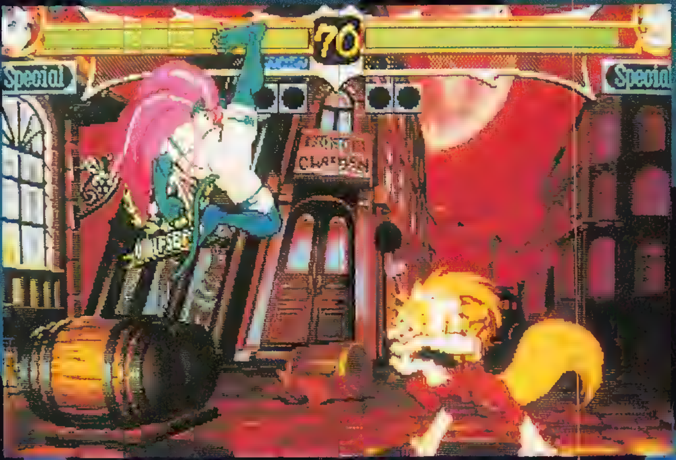
ダッシュからの攻撃は、かすらせるぐらいの間合いで、投げかえされないように使っていこう。ダッシュからは、大キックを出しておこう。

跳び込みもバリエーションの中に入れることができる。ただしこれもダッシュと同じような問題を持っている。ガード投げされやすいのだ。打点をとことんまで下げ、なおかつ落とされないためにはリーチの長い技で、かすらせるようにジャンプ攻撃を当てることが望ましい。フェリシアの跳び込みが投げられやすい最大の理由は、ジャンプ距離が長いということだ。相手方向に伸びる軌道なので着地に相手と接近しやすかったのだ。

この一見使いにくいジャンプも、使い方をかえると、なかなかに使えるジャンプとなる。横方向に伸びるジャンプのため、相手の対空兵器が届かないところから比較的低空で侵入しやすいのだ。また、ジャンプの頂点あたりから、警戒用に小キックを出しておけば、安全度はさらに上がる。

とはいえ、ハンターでは空中ガードできる対空技が増えている。空中ガードも多用していくとよい。ジャンプキックを当てたら、とりあえずしゃがみ大キックにつなげておこう。転ばせたらダウン攻撃だ。安定を目指すなら、スペシャルの使い時かもしれない。

回転起き上がりシステムにより、転んだら終わり、ということはなくなっている。ワンミスにより受けるダメージは前作と比べて格段に小さくなっているので、一撃離脱戦法の価値は上がっている。足が速いフェリシアは、有利な間合いを取りやすい。攻撃しては仕切り直す、という戦法でチクチクと攻めていこう。相手の回転起き上がりは、ある程度読んで追っかけよう。トップクラスの足の速さを利用できるので、バリエーションを増やせるぞ。



出[illegible]のグラフィックが変わったデルタキック。スペシャルだと7HITを確認。



ダウン攻撃のスペシャル版はスラ[illegible]



ダウン攻撃はポンと上にのる。

対空はやっぱり考えどころ

ハンターのフェリシアは一撃離脱で採算がとれるはずだ。となると、フェリシアの有利な間合いは、中間合いより少し遠間だ。

この間合いにて注目すべきはローリングバックラーだ。当て方によれば反撃されにくいので、ある程度ジャンプや飛び道具を先読みしてローリングバックラーを置いていってもよい。遠距離対空、といった感じで使うのだ。

近距離での対空は、前作のように打点をごまかしつつ落とす、という方向で頑張ってみよう。

ガードキャンセルについては、サンドスプラッシュだが前作と異なり、高い確率で返せるので積極的に使っていこう。



三角蹴りの瞬間!ぶつかってははずんでいるように見える。



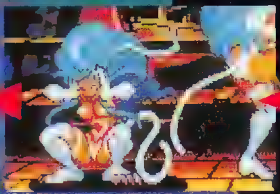
プリーズヘルプミーを出したところ。



HITしたら仲間が集まってきて、



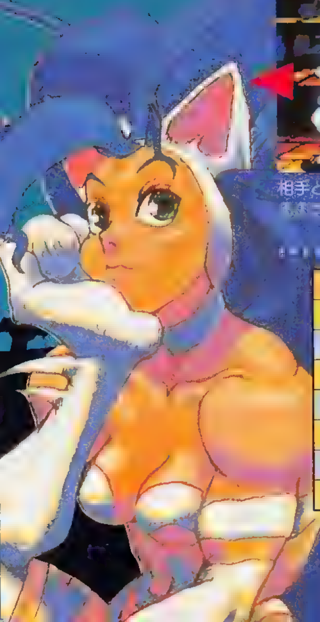
たこなぐりモード、怖がっている(ふりをしている)フェリシア。



相手と仲間、どちらに舌を出してい[illegible]



「みんな、ありがと!」



フェリシア		
必殺技	ローリングバックラー	↓↘→+Ⓟ、Ⓟ
必殺技	ローリングスクラッチ	↓↙←+Ⓟ、Ⓟ
必殺技	デルタキック	←↓↙+Ⓚ
必殺技	サンドスプラッシュ	↓↘→+Ⓚガードキャンセル技
投げ技	ヘルキャット	(敵の近くで)→↘↓↙←+Ⓚ
EX必殺技	ダンシングフラッシュ	→↓↘+ⓅⓅ(同時)
EX必殺技	プリーズヘルプミー	←↙↓↘→+ⓀⓀ(同時)

これもまた天命か…
オルバス

主に通常技と必殺技にせまってみた。
よく把握して闘いに臨んでほしい。

担当：ライネックK-TAN

ザリガニパンチャーズ解散

やっぱりと言うか、予想どうりと言うべきか…。オルバスの一つの強さであった象徴技、しゃがみガード不能のザリガニパンチがなくなった。要するに、しゃがみガード可能になったわけだ。グラフィックも描き直されており、[illegible]れば2HIT[illegible]になる。



まずちっこいハサミが出て…、



その次にでかいハサミが。でも貧弱に見えてしょうがない。

お魚君の通常技

しゃがみ大パンチ[illegible]の通常技は、前作と全く同じと思ってもらって[illegible]い。

特に、レバー入れで変わるということもない。

従って、チェーンコンボにもたいした変化はない。

しかし、このハンターからは、ダウンしている相手に追い打ち攻撃をすることができるので、オルバス5段（ジャンプ大パンチ・立ち小パンチ・立ち中パンチ・立ち[illegible]キック）の最後を大足払いに変えて、転ばせてから追い打ちをかけるといいだろう。

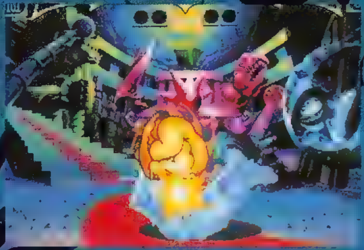


五段の最後を大足払い[illegible]、届かないこともあるので注意。

ジャンプ大パンチをめくり気味に当てると、以前ではときどきしくかった大足払いがとどくようにもなっている（んか？）見えない変更点で。

また、追い打ち攻撃を無視して、中パンチ、中キック、大パンチ、大キックとつながることを利用[illegible]、多段チェーンコンボを狙っていってもいい。

通常[illegible]ジャンプ大[illegible]パンチ・立ち中パンチ・立ち中キック・立ち[illegible]段技[illegible]大キックの7HITが可能である。



[illegible]な追い打ち攻撃。

しかし、ジャンプ大パンチの当てる場所が[illegible]いと立ち大キックが[illegible]ので注意してほしい（やせ型のキャラにはつなげにくい）。

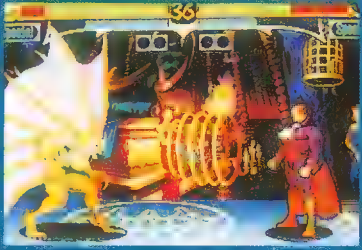
5段などのチェーンコンボが難しいという人は、足払い系のオートチェーンコンボ（3段）を狙っていくといいだろう。相手を転ばすことができたら、その後の追い打ち攻撃を忘れないようにね。

涙の必殺技

ソニックウェーブ、ポイズンブレス、スクリュージェット、トリックフィッシュ…取り方によっては、すべて弱体化してしまったように見える。

上下に幅の広かったソニックが小さいリング状のようになってしまい、相手の跳び込みを封じることができなくなってしまった。

しかも、[illegible]も硬直が[illegible]なっている。



[illegible]ソニック、立ち[illegible]

一応大のほうがよく飛んで[illegible]以前のようにソニ[illegible]クの壁をはって技を出すという戦法が[illegible]なってしまった。ただでさえ頭上の[illegible]いオルバスにとって、これはかなり痛い。

要するに、跳び込まれ[illegible]くなったのだ。

ここは乱発を控え、[illegible]めの立ち大パンチやトリックフィッシュで返していきたいところだ。[illegible]広いのだが…。

ポイズン[illegible]これで[illegible]、[illegible]いる時間は大のほうが長くて[illegible]のほうは短い。

また、地上で相手を[illegible]させた場合、前作ではチェーンコンボにもっていけたが、ハンターでは、攻撃しようとする頃にはすでに回復しているという現状。

しかし、スペシャルのポイズンは、フワフワと相手のほうへ流れていくので、これを追い掛けて行く技を出すといった戦法がとれる。これを跳び越えようとしてくる相手には、その後にソニックを置いておくといいだろう。



この後にソニックを置いておいてもいい。

ガード[illegible]させた場合は、再びポイズンやソニックを出して[illegible]大キックなどを[illegible]。

ジェットは3発しか入らなくなり、ガードさせても[illegible]させても投げられやすくなってしまった。スペシャル[illegible]ジェットは、相変[illegible]ジェット11[illegible]はある。

気になるEX必殺技

アクアスプレッドは、ボタン押しっぱなしで水柱の[illegible]が移動し、離した所で水柱を発生させるというもの。この辺の性質は[illegible]。

もちろん[illegible]、空中ガード不可。[illegible]離せば、水柱を[illegible]発生させることが可能だぞ。

残りの新技であるウォータージェイルとシーレイジだが、[illegible]現時点でのジェイル[illegible]れると[illegible]とで詳し[illegible]

[illegible]シーレイジ[illegible]る相手に[illegible]打ちができるので、アクアスプレッド・シーレイジなんてこともできるようになっている。



シーレイジで追い撃ちをかけろ！

[illegible]が、色々弱体化が目立っているが、まだまだこれからだ。[illegible]って行こう！

オルバス		
必殺技	スクリュージェット	←→+Ⓟ
必殺技	トリックフィッシュ	←←+Ⓚ
必殺技	ポイズンブレス	↓↘→+Ⓚ
必殺技	ソニックウェーブ	↓↘→+Ⓟガードキャンセル技
投げ技	クリスタルランサー	（敵の近くで）→↘↓↙←+Ⓟ
投げ技	スカイネプチューン	（敵の近くで）→↘↓↙←+Ⓚ
EX必殺技	アクアスプレッド	→↘↓+ⓀⓀ（同時）
EX必殺技	ウォータージェイル	→↓↘+ⓅⓅ（同時）
EX必殺技	シーレイジ	←↙↓↘→+ⓅⓅ（同時）



さあ、食いまくりますか

サスカッチ

ビッグブランチは今まで通りだが、強くなっている必殺技も見逃すな!

担当:かっさん

あのサスカッチが帰ってきた。普段はおとなしくて、かわいい顔をしているのだが、技を出しているときの顔は超極悪、といった何となく憎めない奴。人気はあるのに使っているプレイヤー!はあまりいなかった印象を受ける。

まあ、そういうことで（何が?）、今回ヴァンパイアハンターでの基本的な闘い方を考えてみよう。

やっぱり食いまくれ

そう、これだ。ビッグブランチで相手を固めておいて、ダッシュからの追い打ち攻撃で一気に体力を奪う。

前作のサスカッチを少しでも触れたことのあるプレイヤーなら、このシステムが残っているかどうか心配で、夜も眠れなかったはず。安心してくれ、しっかりと残っているぞ。

やはり、この黄金パターンがないとサスカッチは語れない。あ、そうそう。コマンドが変わっているから注意してね。ボタンもだよ。でもこれで、食ったつもりが「ビッグスイング」の暴発が解放されるぞう。

ちなみにコマンドは、右方きの場合、左斜め下で止めてもできるので有効に使ってみよう。

またハンターでは、X-MENのようにパンチ・キックの流れであれば、小・小・中・中・大・大のチェーンコンボもOK。ここぞとばかりにガリガリ入れたいところだ。ただ、サスカッチの大パンチは、立ち・しゃがみ共にヒットすると相手はふっ飛んでしまう。ということは、非常に有効そうな大・大のコンボは、サスカッチの場合それほど重要ではないかも。



…だ。ドキドキの…同じ。

有効な目押しコンボは?

現時点での有効な連続技は、小パンチから始まり、小キック、中パンチ、中キック、大キックという感じ。もちろん最後は大足払い。

ただし、…たあとなどにかますダッシュ攻撃からのつなぎは、最後の大足払いが当たりやすい。その場合、初めの小パンチを省いたほうがいいだろう。でもこれじゃ、前作のコンボとほとんど変わらないや、なあ。



最後の大足払いで一本。

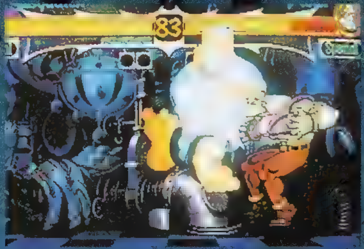
気になる新必殺技

すでに知っている方も多いと思うが、追加された必殺技は2つ。どちらも、サスカッチというキャラクターの魅力を十分引き出すほどいい味を出しているぞ。

●ビッグサイクロン

前号で述べた通り、竜巻旋風脚と言ったほうがわかりやすい。名前もサイクロンだしね。

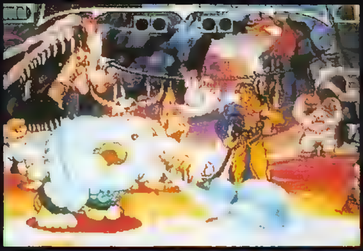
空中で出すこともでき、間合いをうまく測れば下降中に当てることもできる。…コンボに組み込みたい。



…い感じで相手に当てる…

●ビッグアイスバーン

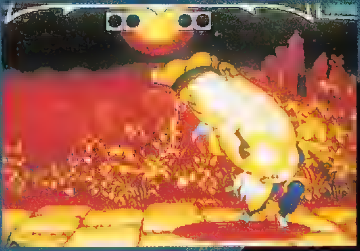
やっぱりサスカッチはこうでなきゃ、ってな感じの技。絶対相手に決めてみたくなるぞ。しかも、ガード不能技なので最後の削りに使うには持ってこいとなる。



ふっ、いただきよのう。

気になる変更点

通常技では、空中の中パンチが頭突きになったくらいで大きな変更点は見当たらない。とりあえず今回は、必殺技の有利になった点にしぼって…う。



これがウワサの頭突き。また…の技だ。

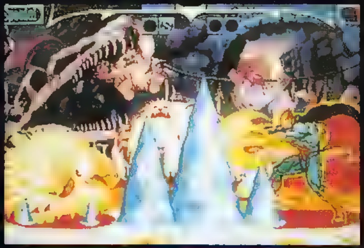
●ビッグスノー

…と中の飛距離が格段に伸びている。今回は…すべて利用しよう。

●ビッグタワーズ

ボタンが一つになり、小中大で氷の柱が出ている時間が異なる。小は短く、大は長くなったぞ。

そして、特筆すべきはスペシャル版。ほとんど飛び道具と言ってもいいほど強力。威力も高く、相手の飛び道具と相打ちを狙っても構わない。



こりゃ強ええ。

●ビッグタイフーン

空中で相手にヒットさせればダウンするようになった。これにより主導権を握りやすく、楽な展開に持っていける。

あとはやろうぜ!

使ってこそ愛着のわくサスカッチ。ほかにはダッシュ攻撃を行う際、ダッシュと同時に技が出せなくなり、チョット待たないといけないくらいで、戸惑うこともないだろう。比較的扱いやすいキャラだけに、前作を知らなくても十分楽しめるぞ。



サスカッチ		
必殺技	ビッグスノー	↓↘→+Ⓟ
必殺技	ビッグタワーズ	↓↓+Ⓟ
必殺技	ビッグサイクロン	↓↙←+Ⓚ
必殺技	ビッグタイフーン	→↓↘+Ⓚガードキャンセル技
投げ技	ビッグブランチ	(敵の近くで) →↘↓↙←+Ⓟ
投げ技	ビッグスイング	(敵の近くで) レバー1回転+Ⓚ
EX必殺技	ビッグフリーザー	←↙↓↘→+ⓅⓅ (同時)
EX必殺技	ビッグアイスバーン	←↙↓↘→+ⓀⓀ (同時)

第11回 ゲーメスト杯争奪 全国ヴァンパイアハンター大会

ゲーム大会参加選手大募集!

全国大会開催決定

大会開催日:5月3日㈬祭日
会場:浜松町ニューピアホール
募集締切:3月31日必着

■豪華賞品盛りだくさん!また、「イラスト&コスプレ募集キャンペーン」の最優秀作ほか最終結果大発表!さらに、ゲーム大会恒例、参加者だけ知ることができる㊙情報もあるぞ!

■応募要項

本誌に付いている綴じ込みハガキに必要事項を記入のうえ、50円切手を貼って応募ください。

参加方法は2つ。対戦選手として参加するか、ギャラリーとして参加するかです。腕に自身があり、自分こそが全国で1番だと思う君は選手として、また腕に自身はないけどゲームイベントに参加した〜い、という君はギャラリーとして応募するなど自由自在。

参加選手は512名、ギャラリーは100名を予定しています。なお、応募が多数の場合は抽選で選ばせていただきます。参加者として選ばれた方には、4月中旬までに大会参加の案内を郵送いたします。

■お問い合わせ先

株式会社 新声社 全日本ヴァンパイアハンター全国大会実行委員会
電話:03(3293)9321
主催:新声社ゲーメスト 協賛:株式会社 カプコン

AOU最新情報入手!!

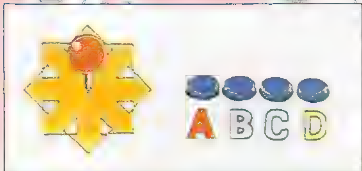
餓狼伝説3

ROAD TO THE FINAL VICTORY

©SNK 1995

だんだんと明されてきた餓狼の新システム。キャラクターたちの必殺技も一挙公開だ！

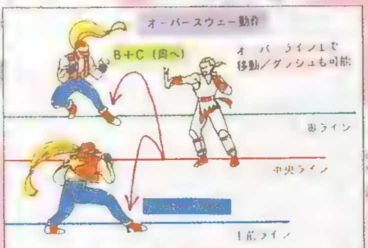
担当：MoMo

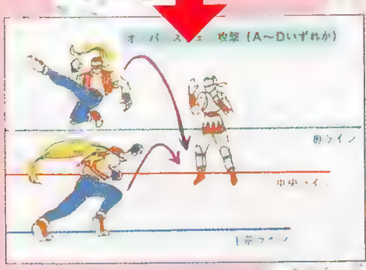


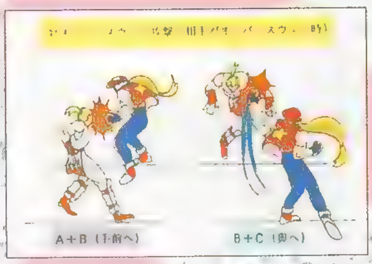
Aボタン：弱パンチ
Bボタン：弱キック
Cボタン：強パンチ
Dボタン：強キック

A+Bボタン：手前オーバースウェー動作対手前オーバースウェー攻撃
B+Cボタン：奥オーバースウェー動作対奥オーバースウェー攻撃

レバー➡➡：ダッシュ（右向き時）
レバー⬅⬅：バックステップ（右向き時）







新システム、スウェーラインを覚えよう

餓狼伝説3の新システム、スウェーラインを前回よりも詳しく説明してみよう。

まずは、スウェーラインに関する、基本的な説明から。

スウェーラインとは餓狼伝説2にあった、2ラインバトルを進化させたものだ。

今回の餓狼伝説3には3本のラインがあり、中央ライン、手前スウェーライン、奥スウェーラインとなっている。

このスウェーラインと2ラインの違いは、スウェーラインには一定時間しかいられないこと（強制的に中央ラインに戻される）、2人同時にスウェーラインに立てないことだ。

餓狼3では、中央ラインでの闘いが基本となって、スウェーラインは一時的に相手の攻撃を避けるため、そして攻撃をするためにあるのだ。

スウェーライン上で取れる行動は、横移動、ダッシュ、スウェー攻撃、中央ラインに戻る（自分から）、この4種類だ。横移動、ダッシュ、オーバースウェー攻撃は前号までの紹介とイラストを見てもらえば、理解できるだろう。

今号で新たに発見したものは、自分から中央ラインに戻る、というものだ。やり方は簡単で、奥ラインのときはレバーを下へ、手前ラインのときはレバーを上へ入力すれば、転がりながら中央ラインに戻るぞ。



手前と奥のラインを使い分けるのが、かなり重要になりそうだ。

スウェーラインを使ってみよう

では、実戦の中でのスウェーラインの使い方、使われ方を見てみよう。



スウェーラインの主な使い方は、やはり緊急回避としてだろう。テリーのラッシュなどは、一度スウェーで逃げてから体制を立て直すといいだろう。

奇襲攻撃として使うには、



一度奥ラインに逃げ、すぐに蹴りを出すのだ。

相手の飛び道具をスウェーで回避して、すぐにスウェー攻撃を出す、といった感じだ。

また、スウェー中にダッシュをして相手の裏にまわり込み、ガードを混乱させる方法も使えるぞ。

必殺技の中には、スウェーラインを利用した攻撃があるので、それらを説明してみよう。

●幻影 不知火(アンディ)

この技は、コマンドを入力すると一度奥オーバースウェーラインに移動し、素早く中央ラインに戻り相手に蹴りを入れる技だ。

これは、スウェーラインを使うことにより相手の攻撃を回避し、そして攻撃もできるのである。

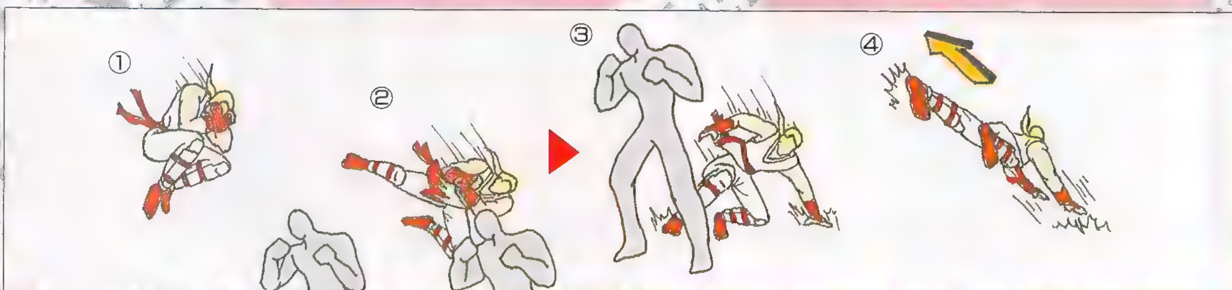
●ウェービングブロー(バッシュ)

この技も一時回避を持つ技で、コマンドを入力すると上半身だけをスウェーラインにずらし、攻撃するのだ。この技は、上半身だけ無敵になるのだが、下半身にはやられ判定を持っているぞ。

●陽炎の舞(舞)

前の2つの技が、ラインを利用して攻撃する技ならば、この技は対スウェーライン用攻撃といえるだろう。

舞を中心に分身が回転する技なのだが、手前と奥のラインにいる相手にも攻撃することができるのだ。スウェーラインに逃げた相手には、この技で迎撃だ。



このように、今回の餓狼3ではスウェーラインを利用した戦法や闘い方が、かなり重要になってくるだろう。

情報入手!



さて、前号では簡単に新システムを説明してきたが、今号ではより詳しく、我々で入手した情報を元に紹介してみたいと思う。



ラインを無視しての攻撃は、この技くらいか。

●ダッシュ、バックステップ

前号で紹介したように、餓狼3ではダッシュができるようになったのだ。

このダッシュの使い方だが、移動のためだけではなく、攻撃としても使えるのだ。ダッシュ中にボタンを押すことにより、かなり強力な技がでるぞ。

●連携技

連携技とは、投げの後に追加攻撃をする、新システムだ。やり方は、投げている最中に特殊なコマンドを入力することによって、関節技や特殊な攻撃をすることができる。

逆に、やられている相手もコマンドを入力することにより、抜け出すことができるぞ。

この連携技に関する新しい情報はないが、投げについて説明しておこう。

投げは、今までの餓狼2、SPのように相手に近づいてレバー前+Cボタンではない。餓狼3では、相手に近づいて



これが、新しい挑発。笑えるものが、結構多いぞ。



つかんでいる間にコマンドを入力すれば、叩きつけてさらにダメージ!!

レバー前＋Dボタンなのである。Dボタン以外で投げることはできないのだ。

しかし、相手に近づいてDボタンを押しても、必ず投げるとは限らない。なんと、状況によっては、投げ失敗のポーズになることがあるのだ。この隙に攻撃をされることもあるだろう。

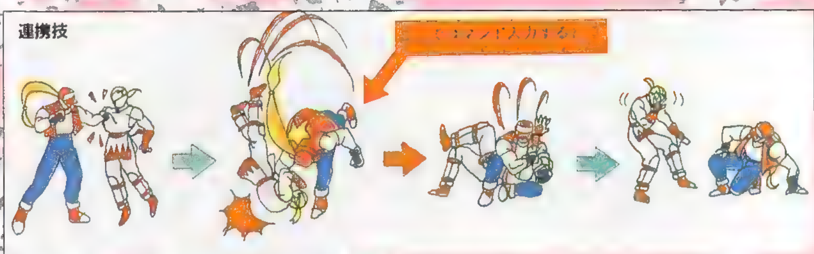
●コンビネーションアーツ

通常技をタイミングよく出すことにより、連続技になる新システムだが、ただタイミングよくボタンを押すだけではコンビネーションアーツにはならないようなのだ。

コンビネーションアーツにするには、決められた通常技を順番通りに出さないと、連続で決まらないだろう。

例としてテリーは、A、A、レバー前Cと順番に押すことにより、三段の連続技ができるのだ。

この組み合せはキャラごとに違なり、無数にありそうだ。自分だけのコンビネーションを見つけるのが、餓狼フリークの密かな楽しみになりそう。



●避け攻撃

餓狼伝説2からある、避け攻撃。今回の餓狼3でも、ちゃんとあるぞ。

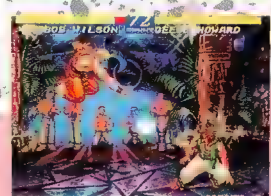
やり方は今までと同じで、ガードのポーズが見えたら、レバー前＋Aボタンで出せる。

だいたいの効果は今までの避けと同じだが、細かい判定までは、まだ調べがついていない。

●挑発

やはり、今回も挑発をすることができるぞ。やり方は、餓狼シリーズ共通の、相手と離れてCボタンだ。

旧キャラの挑発も今回は新しくなっているので、結構見ものだぞ。



これが全キャラの挑発だぞ。





「OK!」もリニューアル

テリー・ボガード

新技パワーダンクをもって再び闘いの世界へ。「秦の秘伝書」を目指して突き進め!

テリーといやあ、バリバリの攻めまくりキャラ。一通りの必殺技も揃っていて通常技のリーチもある。

技がやや大振りで小回りは効かないが、それでも十分強いキャラクターであった。

餓狼伝説シリーズの主役であるテリーも、このゲームで5度目の登場となる（キングオブファイターズ'94も含む）。

今回はなんとライジングタックルを失ってしまったが、新必殺技「パワーダンク」をひっさげて闘いに挑む。

必殺技紹介

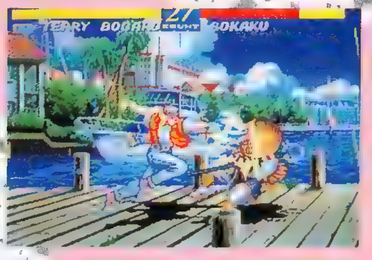
●バーンナックル

拳に気合をため、相手に向かって突っ込む技。

餓狼3で特に変わった点はなく、ほぼ今までと同じ感覚で使っていけそうだ。

微妙な点だが、出るのがほんの少し遅くなり「偶然対空」になることは少なくなった。その代わり、足払いなどの下段攻撃技の上を越えて攻撃しやすくなっているように感じられた。

出す場合は浅くガードさせるように、少し離れた位置から出していくとよい。



ちょっと体の向きが変わったバーンナックル。

●パワーダンク

ライジングタックルの代わりに導入された新技。ということは対空になるということだ。しかし完全無敵ではなく、また判定もライジングタックルのように横に伸びないため、むしろ近間でのカウンター狙いで使っていくといい。

密着から出すと、昇りで2発、下りで1発当たり、小で出せば3段の連続技になる。

AOUショーではこの技はため技ではなかったので、この技自体はライジングタックルよりも対空性能は劣るとはいえ、ためを意識せずに動けるので、結果身軽に動けるという感覚が強かった。避け攻撃のライジングアッパーも健在なので、対空技がなくて跳ばれ放題にはならないだろう。

また、バーンナックルやクラックシュートをガードされた後に、カウンター狙いで出したりするのもいいかと思う。あるいは小さいジャンプを利用して、飛び道具や大振りの技を誘って使うのも手だ。

今回のテリーの鍵となる技となりそうだ。





新技パワーダンク。ライジングタックルの穴を埋められるか?

●クラックシュート

回転浴びせ蹴り。基本的な部分に関しては従来通りだが少し軌道が変わった。

変わったといっても、バーンナックル同様に大きな変化ではない。なんというか、軌道が円弧というよりも、横に動く感じになった。

小、大で移動距離が違い、大は2段になる。ここら辺は今までと同じだ。

この技もバーンナックルのように、少し離れた位置から出すといいだろう。



クラックシュート。この部分は対空になる。

●パワーウェイブ

地面に拳を叩きつけ、気合の波を発生させるというおなじみの技。テリーといえばこの技を真っ先に思い出す人も多いと思う。

パワーウェイブの使い方は、跳ばせるというよりも、足払いなどにキャンセルをかけて出し、相手の動きを封じるところに目的があった。餓狼3でもそれは同様で、攻めの合間合間で有効に使えそうだ。遠距離からの小パワー・大パーンとかも効果的。



パワーウェイブ。腕つぶしが1回り太くなった。



骨法＋不知火流体術

アンディ・ボガード

通常技のリニューアル、不知火流体術の新必殺技の追加。これが新生アンディだ!!

担当：超裂破団団長

骨法使いのアンディは、餓狼3では師である不知火半蔵の遺志を継ぎ、不知火流体術にさらに磨きをかけて帰ってきた。

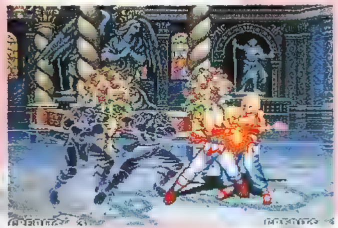
アンディの代名詞ともいえる「斬影拳」や「飛翔拳」はもちろん今回も健在。

通常技のグラフィックも大幅に変化。いままで短くて使えない、とぼやいていた大足払いは今回はかなり長い。しゃがみ大パンチも斜めに突き出す技となった。相変わらずキャンセル攻撃も多彩である。

それでは気になる、必殺技関係を新旧交えて見ていこう。

●斬影拳

アンディといえば、まず最初に頭に浮かぶのがこの技だろう。基本的に残影が青色になったくらいで、そう大して操作感も変わっていない、ガードされたあとの硬直もそれほど気にならない、って感じ。進む距離は基本敵にK・O・F94。てことは、小でも結構移動距離は長い。できれば餓狼2並みの移動距離が個人的にはうれしいのだが…、どちらにしても攻めの主軸となる技には変わりないぞ。



斬影拳の残骸は青白く光る。

●飛翔拳

グラフィックが大きく変化。餓狼2、SP、K・O・F94では腕を突きだしていたが、餓狼3ではこのグラフィックは一瞬だけ。弾が実体化するのも非常に素早くなっている。つまり、隙が小さい技になっているぞ。

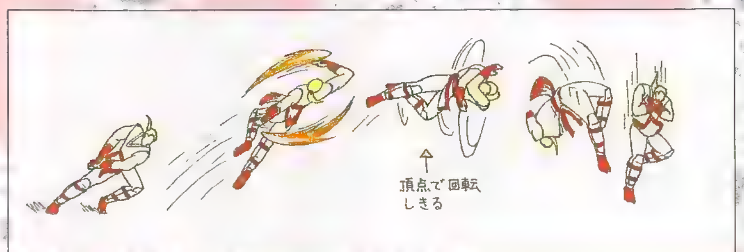
大幅に変わったのはグラフィックだけではない。弾は前方に進むごとに小さくなり、やがて消える。どちらかというと進化した、といった方がいい。東のハリケーンアッパーが目前に来てから飛翔拳を撃てば相殺できるという事実からも、どれだけ撃ち出すのが速いか分かってもらえると思う。

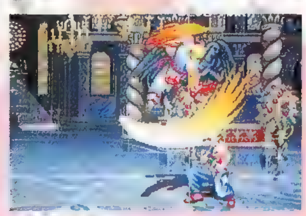


突き出す腕は一瞬のみ。隙の小さくなった飛翔拳。

●昇龍弾

グラフィックが変化。もはや別の技といえるくらい変わっている。K・O・F94で無くなった無敵時間も3では復活、再び対空必殺となって帰ってきた。今のバージョンではなかなか頼れる技のひとつだ。

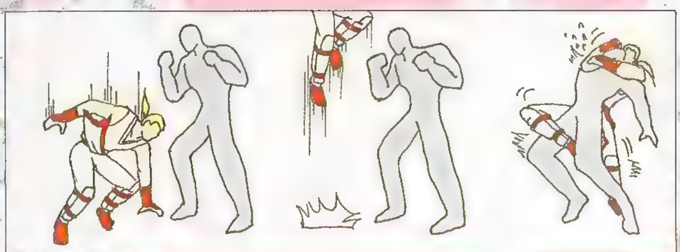




無敵時間復活!!攻撃判定も大きくなった昇龍弾。

●不知火・蜘蛛絡み

いわゆる、つかみ技というやつ。相手の目前で一度深く沈み、相手の背中に回り込んで片足と首を絞めつける技。

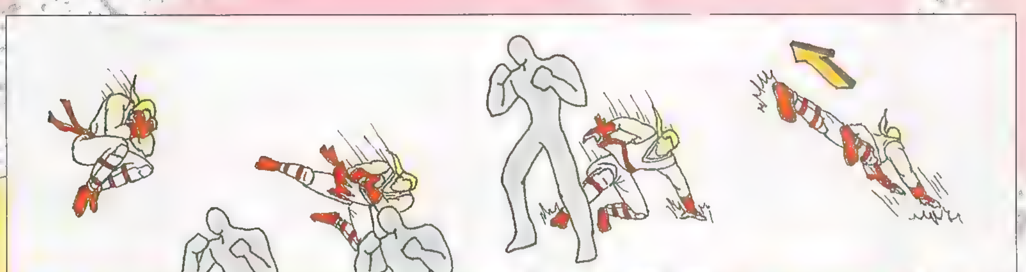


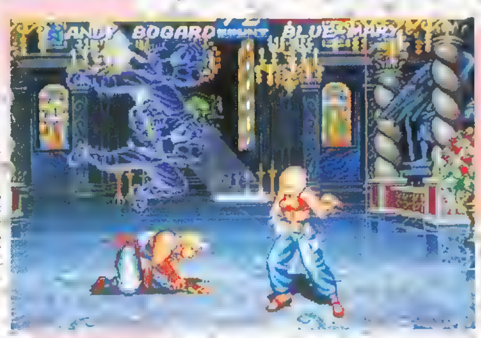


背後からグリグリ絞め上げる新技、不知火・蜘蛛絡み。

●幻影・不知火

この技は空破弾の代わりに追加された新技。前作までの空波弾と違い、ジャンプ中から奥のスウェーラインに移動、奥から攻撃を仕かける。





ちょっと見にくいが、残影は本来のライン。実体のアンディはすでに奥ラインにいる。

ひょっとして忍者化!?

不知火蜘蛛絡みや幻影・不知火に見られるように今回のアンディは忍者のような動きがプラスされた。2Pカラーも黒に赤ラインでそれっぽい（これがまた、龍虎の拳2の如月影二っぽいから、さらにそういうイメージが…。）3では先に述べた通り通常技がリニューアルされ、不知火系の必殺技までプラス。研究しがいのありそうなキャラだ。



カカトだーカカトォー
ジョー・ヒガシ

主人公格3人の中でいつも忘れられがちなヒガシ。いいのだ、彼はひたすら己の道をいく。

担当：KAL

テリーほど突進能力、バランスは良くない、アンディほど固め能力、素早さに優れていない、ついでに2人ほど人気もない。

そんな僕らのヒーロー、ヒガシが戻ってきた!

「主役ではなく、その脇を固める名脇役が好きだぜ」という脇役マニアにはたまらないヒガシ。そんなヒガシの魅力に迫ってみよう。

必殺技紹介

●スラッシュキック

足から相手に向かって突っ込んでいくという失礼でヒガシらしい必殺技。テリーのバーンナックルと同様のものだ。

今までは足元がスカスカで、しゃがまれていると当たりもしない相手がいたり、バーンナックルと違ってガードさせたあとそのまま相手にめり込んでしまい反撃されるなど、今いちいい思い出がなかった。

しかし今回は…今回こそはぁ〜〜〜〜……。



うおー!足の裏が光ってるぜーっ!!これだ、これだよヒガシ!!



なんだか全然変わってないですね。舞のほうが気になる。

●ハリーケーンアッパー

最初に「テリーほど…」、「アンディほど…」と書いたが、ではヒガシは……?

そう、ヒガシはこのハリケーンアッパーを使った遠距離戦を得意としていたのだ。

ハリケーンアッパーで牽制し、相手が近づいてきたらラインとばし攻撃、スライディング、爆裂拳などでちくちくと攻撃していく……。ハッ!

ちょっとまてよ、爆裂拳?

●黄金のカカト

な、なんだこれはァ〜!?

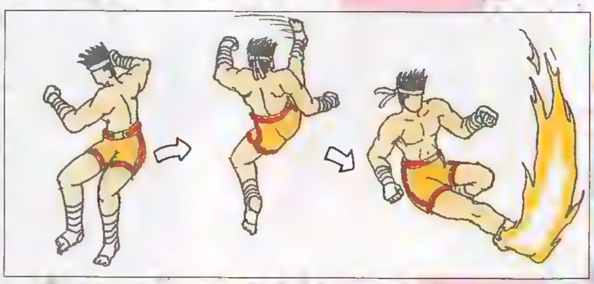
ヒガシといえば『離れれば砲台、近づけば爆裂男』だったのにコレハ!!

……ひょっとして、爆裂拳みたいに何度も何度も相手にカカトを味わわせる技なのか?

…なんてこたぁあるわけないね。これは見るからに真・侍魂のハ○ー丸の使う○震斬みたいに動く技だと思うね、私は。

遠くから「スラッシュキック→カカト」とかいって格好いいコンビネーションできるのかな。

でも足からいくあたり、ヒガシらしく失礼な技でよし。





「カカトォー!!」とかいってやってほしいです。

●タイガーキック

斜め上に上昇する、いわゆる対空技。しかしKOF'94を除く作品では出るまでが遅くて本来の役目をはたしてなかったのだ。その分ヒガシは通常技を使った対空防御が強力だったんだけど。

でもま、技そのものがけっこうカッコイイから無理してでも使いたくなっちゃうんだよな、コレが。

さて今回紹介はここまで。次回はもっと詳しく紹介だ。



今回も対空技（補助）なの?前に進んでほしいところ。



日本イチ〜のくノ一 その名は…

不知火 舞

KOF'94では弱体化の目立った舞だが、新たな必殺技を覚えて餓狼の世界に戻ってきたぞ

不知火友の会　KKY-いなりん

前作の餓狼SPからの激しい生き残りキャラ合戦を勝ち抜いた不知火舞、果たして餓狼3ではどう変わっているのだろうか。

まだ開発中なので現段階ではことわっておくが、通常技がかなり変化している。これについては今回は写真を載せられないので、次回以降の情報を待っていてほしい。

必殺技については写真もいくつか載っているので、ここから少し詳しく書いていってみよう。

必殺技紹介

●花蝶扇

写真を見てもらえばわかるように、技のモーション（グラフィック）がかなり変わっている。

技の性能としては相変わらずスキが少なくて、餓狼SPと同じような感じである。しかしスウェー攻撃や小ジャンプのある餓狼3では、実戦でどこまで使えるかわからない。

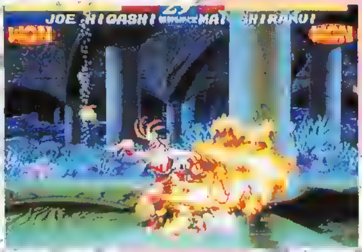


新しい花蝶扇のグラフィックはこうなった。

●龍炎舞

餓狼SPでは体の無敵部分の広さと上方への攻撃判定により「究極対空」とまで呼ばれた技である。この絶大な強さが餓狼3まで引き継がれているのか…答えはNOである。やられ判定は体にしっかり残っていて、攻撃判定も見た目どおり横方向のみとなっている。

横方向への強さはあいかわらず強いようで、大足払いを狙ってくる相手を燃やすような使いかたは、餓狼3でもたぶん可能だろう。



龍炎舞は対空技ではなくなってしまった。

●陽炎の舞

今回新たに覚えた必殺技である。この技については写真と図の両方を使って説明していこう。

まず舞が扇子を口にくわえて印を結び、舞の左右にオーラをまとった分身が発生する。この分身が舞本体を中心に、手前と奥のラインも利用してグルグルと回転するのである。

実は今のところ、有効な使いかたがまったくわからない。舞本体は印を結んでしまうとまったくの無防備で（やられ判定はもちろんそのまま）、レバーで左右に動くことなどもできない。そのうえコマンド入力が完成してから分身が発生するまで、すこし時間がかかってしまう。

よって技の出がかりを相手に潰されてしまう、ということが多い。それなら先読みで使ったらどうかと思うだろう。しかし技が終わったときのスキもかなり大きく、技がスカったらまず確実に反撃を受けてしまう。

スカったときだけでなくガードさせたときも微妙で、ふたつの分身のうちひとつをガードさせてからもうひとつの分身をガードさせるまで連続ガードになっていないかもしれないのである（未確認）。

とにかくこの技については発売バージョンではもうすこし使える技となっていることを祈るばかりである。





これが陽炎の舞、お願いだから使える技になってくれ。

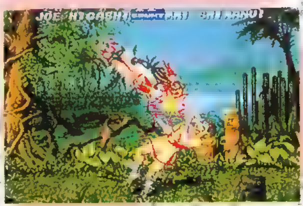
●必殺忍蜂

この技は餓狼2では小と大の2種類、餓狼SPでは大の1種類であったが、餓狼3でも1種類となっている。

変わったところは、ガードさせたときに「ガッ」と1回で終わらずに、餓狼SPの超必殺忍蜂のように「ガッガッガッ」と数回ガードさせることができるようになった。

これにより餓狼SPのころのような、ガードされてしまったらお手上げ状態というのは多少は解消されている（それでもスキはあるが）。





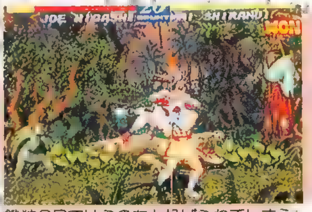
またまた生まれ変わったムササビの舞、吉と出るか…？

●ムササビの舞

この技は今までとは変わって、ジャンプ中に出す必殺技となった。コマンドを入力すると空中で1回転して、相手に向かって体当たりする。

相手を転ばせて起きあがってくるところに小ジャンプから出しておくと、通常ガードかめくりガードなのかわかりづらくさせることができる。

ちなみに、空中技をキャンセルしてこの技を出すことも可能である。



餓狼SPではこのあと投げられてしまうのが確定していたが、はたして…。

我こそ最強なり!
ギース・ハワード

ついに復活した、最強の男、ギース様。今回も、当て身投げで投げまくるぞ。

担当:当て身ん坊将軍MOMO

悪の華、復活…!

完全復活した悪の権化、ギース・ハワード。サウスタウンを再び支配するために、今一度立ち上がる。

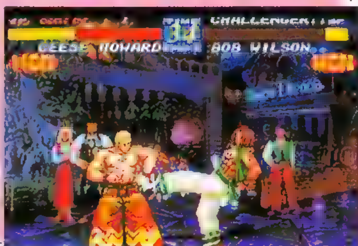
前作の餓狼伝説SPでは、圧倒的な人気を誇り、対戦相手を次々と投げ跳ばしてきた当て身坊将軍が戻ってきたのだ。

彼の人気の秘密といえば、技のカッコよさと、必殺の当て身投げの美しさだろう。とくに、この当て身投げに魅せられて、ギースのファンになった人も少なくないはずだ。



やはり、ギースと言えば、この当て身投げ。

さて、今回のギースだが当然、あの当て身投げを持っているぞ。ちゃんと前作と同様に、上段、中段と2種類そろっているのだ。どの技に対して、どの当て身を使うか?今回も悩まされそうだ。



中段当て身は、今回も通常技だけかな?

しかし、ギースは当て身だけの男ではない。そう、全シリーズ(餓狼、SP、龍虎)皆勤賞の烈風拳だって持っている。この烈風拳は、ギースにとっては、なくてはならない技なのだ。烈風拳あっての当て身投げ、こう言い切ってしまっても、いいぐらいだ。

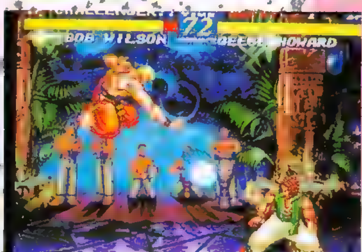


地を這う闘気、烈風拳ー関係ないけど、後ろの「覇我亜怒」読めるかな?

当然、あのダブル烈風拳も持っているぞ。前作よりグレードになっているに違いない。

前作で覚え、即戦力となった疾風拳だが、今回はさらにパワーアップしているのだ。

餓狼SPのときのようにジャンプして撃つのは変わらないが、なんと地面に着弾した疾風拳にも一瞬だが攻撃力が残っているようなのだ。これによって、前作より使いやすくなっていることだろう。



空中の脅威、疾風拳。今回はさらに強力だぞ。

また強ボタンで使うと、ダブル烈風拳のように一度手元に溜めを作り、もう片方の手で発射する、ダブル疾風拳になったのだ。なかなか強力そうだぞ。

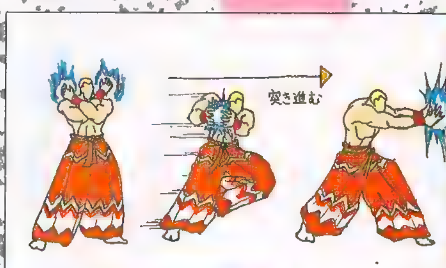


幻の技が、ついに出る…!

なんと、ギースが新しい技を覚えたのだ。その名は、邪影拳。餓狼SP時代からのギースファンならば、聞いたことがある技名ではないかな?

そう、餓狼SPの開発途中まであり、時間がないということで消えてしまった、幻の技なのだ。

さすがにアンディの斬影拳を見て開発した技だけあって、やはり突進系の技だ。ただし斬影拳と違い、溜めた気をぶつけるので、さらに痛そうだぞ。



新しい技を覚え、ほかの技も強化された新生ギース。すべての技が、いまだに未知数。強く、そしてカッコいいギースを期待していよう。



これが新技、邪影拳だ!溜めた気を相手にぶつけろ!



今日も修羅の道を歩む

望月双角

正伝無道流武術を継承する闇の刺客。不知火流のライバル満を持して登場。

担当：石井ぜんじ

純日本系キャラ現る

修羅の道を歩む謎の格闘家、望月双角。いや、彼のことを格闘家と呼ぶのは間違いかもしれない。暗黒の理力を身に付けた彼は、さまざまな怪しげな術を使うからだ。すでに、生身の人間とは異なった存在へと進化してしまったのであろうか。

双角は日本の伝統的武術、正伝無道流武術を継承している。それは一言で言い表せるものではないが、いわゆる忍術に近いものであろう。まきびしや棍など武器や暗器の使い方にも長けている。もちろん、格闘術も極めているはず。

だが、やはり目立つのは暗黒の理力を応用した必殺技の数々だ。サムライの時代ならいざしらず、現代にこのような術を継承したものがいるとは驚きだ。果たして、彼が他の格闘家と対戦した場合、いったいどのような闘いになるのだろうか。



下に落ちる飛び道具、まきびし。



暗黒の[illegible]の数々

武器を使う技として、まきびしと邪神棍がある。まきびしは忍者が使う道具で、足で踏むと相手に傷を負わせるものだ。一方、邪神棍は一直線に飛ぶ飛び道具。暗黒の力を吹きこんだ棍なので宙を浮遊していくのだ。

直接暗黒の理力を利用するのに、破滅の炎・野猿狩り・憑依弾がある。どれも、一般人にはできそうもない不思議な技ばかりである。

破滅の炎は、座禅を組み意識を集中し、体を炎に包むというもの。触れたものはみな燃えあがってしまう。

野猿狩りは、小さい双角の分身が相手にまとわりつく技だ。これはまさに双角らしい奇妙な技と言える。相手の動きをけん制する技と思われる。

憑依弾は、自分の前に鬼を召喚してぶつける技。見たところではかなりリーチが長い打撃技だ。

通常技に、いかに必殺技を組みこんで使っていくか。そのあたりが望月双角を使いこなすポイントだろう。



呪言を呟きながら、生命を杖に吹きこんでいるぞ。

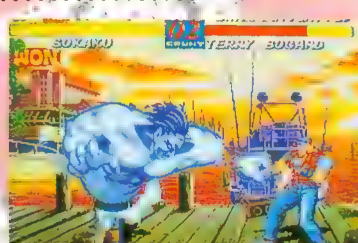


残影と共に、呪言を吹きこんだ杖を投げつける。


野猿狩り。ちっこい奴がまとわりつく。かわいい?



ほぼ無敵技か?炎に包まれる破滅の炎。



これは憑依弾。自分の前に鬼を召喚して攻撃させる。



のカポエラを見せて

ボブ・ウィルソン

餓狼伝説のリチャードの後を継ぎ、カポエラで最強を目指す、ボブ。足技に関しちゃ、世界一だぜ!

担当：MOMO

パオパオカフェ2号店のマスターを務める、ブラジル最強のカポエラ使い、ボブ・ウィルソン。

なんと、あの餓狼伝説のリチャード・マイヤに才能を見込まれているというのだから、かなりのカポエラ使いなのだろう。

ボブの紹介に入る前に、カポエラを知らない人のために少しだけ説明してみよう。

カポエラは、その昔のブラジルの奴隷たちの中で生まれた格闘技である。手の自由を奪われた状態で生まれた格闘技だけあって、使う技のほとんどが、足技なのだ。足をまるで手のように使う格闘技、それがカポエラなのだ。

足技が多いキャラ?ここでピンと来た人もいるだろう。そう、テコンドー使いのキム・カッファンだ。これは予想だが、キムのように、どのボタンを押しても足技しか出さないかもしれない。

また、見た目がノリノリな兄ちゃんなので、ダンサーであった、ダックのような動きをするかもしれないキャラだぞ。

さて、彼の闘い方だが、餓狼伝説のリチャードのように、逆立ちしながら闘うようではないのだ。普段は立って闘い、特殊な技を出すときだけ、逆立ちをするのだ。

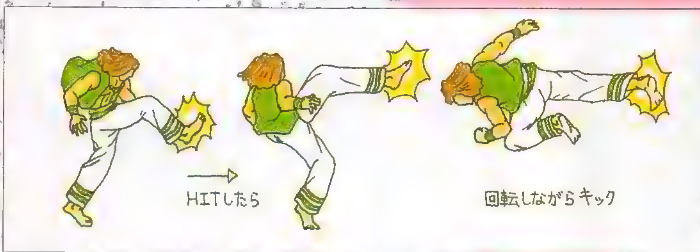
ボブの必殺技を見てみると、当然のように足技ばかり。そして、どの技もアクロバティックだぞ。

バイソンホーンは相手を蹴り上げ、さらに2段蹴りを入れる、とんでもない技だ。見るからに強力そうだが、隙も大きそうな技だぞ。

まるでブレイクダンスのように、頭を軸にグルグル回転して蹴りを出す、ローリングタートル。この技で、彼がノリノリの兄ちゃん、というのを理解してもらえるだろう。

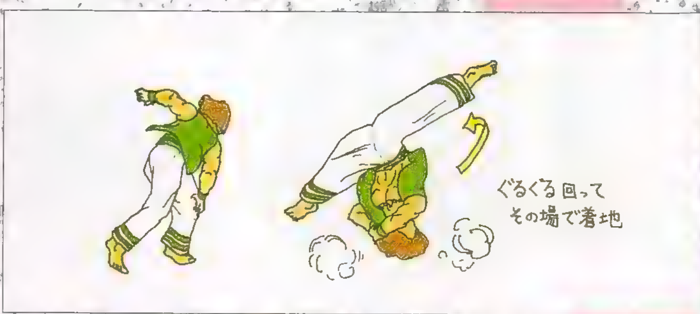
最後の必殺技は、突進しながら2段蹴りを出す、ワイルドウルフだ。この技はイラストを見てもらえば分かるが、とんでもない動きをするぞ。

しかし、どの技も動物の名前が必ず付いている。なぜなのだろうか?動物保護団体にでも入っているのかな(動物好きってことだよ)。





ここから、さらに2段蹴りが入る、バイソンホーン。





グルクル回転して、さらに移動する、ローリングタートル。



この写真では、その凄さは伝わらないかもしれないが、とんでもない技だぞ。





スーパーヘビー級のパワーを見よ！

フランコ・バッシュ

巨体から繰り出されるパンチは、超破壊力！パワーとフットワークで闘う、とんでもないファイターだ！

担当：MoMo

根は優しくて、力持ち

愛する息子を助けるために闘うキックボクサー、フランコ・バッシュ。

彼は、元キックボクシングスーパーヘビー級のチャンピオンだけあって、体格は全キャラ中で一番大きい。

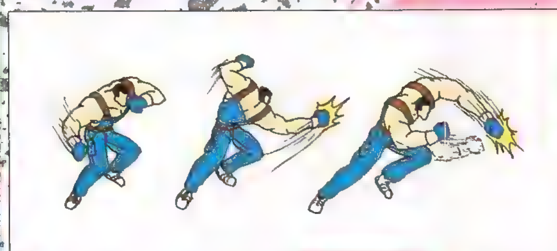
しかし、ただ大きいだけのキャラではなく、キックボクシングで鍛えた軽いフットワークとスピードを兼ね備えた、とんでもないファイターになりそうだ。

キックボクシングというと、似ている格闘技としてジョーのムエタイを思い浮かべてしまうかもしれない。しかし、ジョーとバッシュでは戦闘スタイルが全然違う。

肘や膝を中心に、強力な攻撃を繰り出すジョーに対し、フランコはフットワークを使い、主にパンチで攻めるキャラだろう。どちらかというと、ボクサーであるアクセルに近いキャラかもしれない。



必殺のワンツーパンチ、ダブルコングだ！



強力無比な必殺パンチ

前にも書いているように、やはり必殺技もパンチ系のものが多いようだ。

ダブルコングは、いわゆるワンツーパンチだが、バッシュのパワーで出されたら、ただのワンツーパンチではなくなるだろう。考えてみると、恐ろしい技だ。

もうひとつのパンチ技、ウェービングブローは特殊な技で、バッシュのメイン武器になりそうな技である。

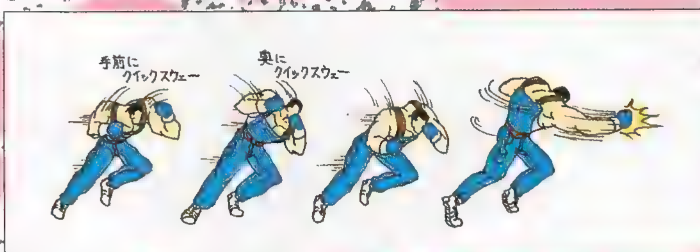
どんな技かというと、前進しながらパンチを出すのだが、ダッシュ中は上半身だけスウェーラインに体をずらすのだ。これにより、前進中は上半身だけ無敵になるだろう。なかなか、使いやすそうな技だぞ。

唯一の足必殺技が、パワーバイシクルだ。体を回転させてから、かかとを上段から中段へと落とす2段技。

強力そうな技なのだが、どうも隙が大きそうだ。

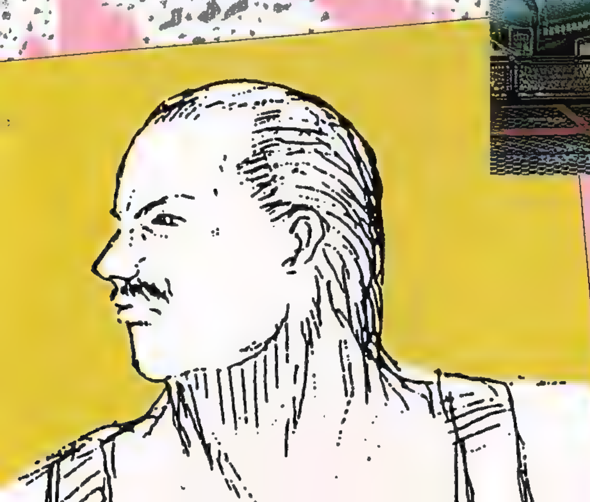


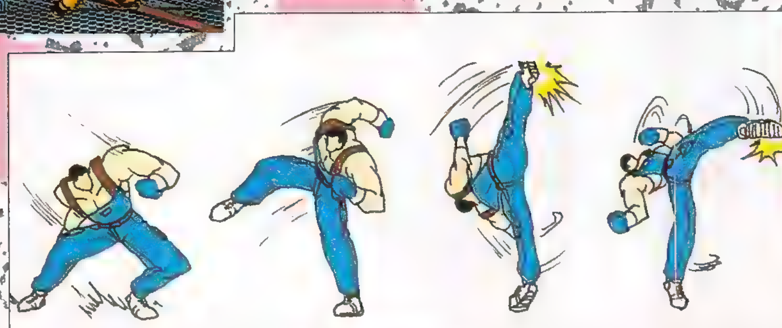
相手の攻撃をよけつつ攻撃するウェービングブロー





2メートル以上の高さから落ちてくるかかとは、まさに凶器。





秘伝書?そんな物は関係ないね!

ホンフウ

ヌンチャクを武器に闘う
カンフー使い、ホンフウ。
一人の男を追って、この
街までやってきた!

担当：MOMO

闘う熱血刑事(デカ)

香港で暗躍する男を追って、サウスタウンまでやってきた熱血刑事、ホンフゥ。

今回、唯一の武器使いキャラが、ホンフゥだ。使う武器は、ヌンチャク。クンフーの使い手である彼が、ヌンチャクを持てば、まさに鬼に金棒だろう。

彼はチン・シンザンとは犬猿の仲であり、お互いに実力を認め合っているが、闘うスタイルは全然違う。

似ているキャラを挙げるとすれば、ギムやKOFのケンスウ、といった感じだろう。素早さと連続技で勝負するキャラクターだ。

必殺のヌンチャクが火を噴くぜ!

必殺技には、やはりヌンチャクを使うものが多く、そしてアクロバティックな技ばかりである。



ここから、小乱舞の始まりだ!

九龍の読みなどは、一度相手の攻撃をかわし、その状態から小乱舞になる、変わった技だ。相手の攻撃をうまく読み、この必殺技を出すことができれば、かなり強そうだ。



対空技には、制空烈火棍が使えそうだ。この技は、ヌンチャクを振りながら上昇する技なので、上方向には強いはずだ。

また、この技は当たると相手は燃え上がるので、ダメージも期待できそうな技である。

アクロバティックな技は2種類あり、電光石火の天、電光石火の地だ。

電光石火の天は空中で回転し、着地と同時にヌンチャクを振り下ろす技。回転することにより遠心力をつけ、そしてヌンチャクを叩きつけるので、かなり痛そうだぞ。

もう一つの電光石火の地は地上を転がって、相手に体当たりをする技だ。転がるだけでも攻撃になるが、ボタン操作をすることによって、頭突きを出すことができるぞ。使い方によっては、かなりトリッキーな動きができそうな技だぞ。

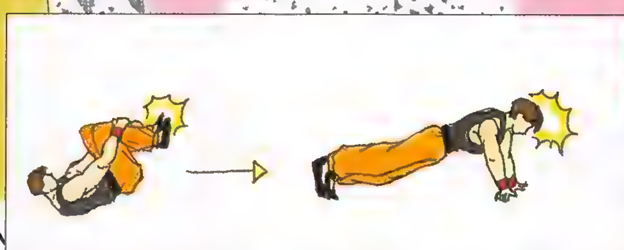


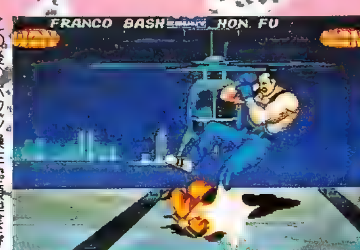
炎のヌンチャク、制空烈火棍は対空技に。



ヌンチャクを思いっきり叩きつける、電光石火の天。







この後、ボタン操作で頭突きが出るぞ。

格闘技のサラブレッド
ブルー・マリー

関節技を中心に攻めてくるブルー・マリー。今までにはなかった、新しいタイプのキャラだ。

担当:MOMO

全世界の優れた格闘家の血が混ざった、格闘界のサラブレッド、ブルー・マリー。

武道の家系に生まれた彼女は、あらゆる護身術をマスターしてきた。なかでも、コマンドサンボをもっとも得意とするのだ。

サンボはロシアで開発された格闘技で、関節技を主体に闘うのだ。コマンドサンボは、コマンドと名のつく通り、軍隊で使われているサンボのことを言う。

軍で使われるだけあって、かなり凶悪で、急所への攻撃も当然のようにやってくる。まさに、殺人格闘技だ。

それほどまでに凶悪な技を使うマリーだが、打撃系の技はそれほど強くなさそうである。投げ（関節技）とスピードで闘うキャラクターになりそうだ。



回転してから、このスピンフォールに行くが…、



M・スパイダーで関節攻撃だ。

やはりコマンドサンボだけあって、必殺技も投げにつながる技が多い。

スピンフォールは打撃系の必殺技だが、この技単体ではあまり役に立ちそうもない。

もう一つの技、M・スパイダーと組み合わせて使うと効果絶大だろう。

スピンフォール、M・スパイダー共に、跳び込んで回転するところまでモーションが同じなので、見分けがつかないのだ。そこから、投げに行くか、蹴りを出すかの二択攻撃になるぞ。

バーチカルアローも打撃技だ。足を上方に振り上げて跳び、蹴りを出す技なので、対空技として使えそうだ。

バーチカルアローが変化して投げが加わると、M・スナッチャーになる。上方に蹴りを出して跳ぶところまでは同じだが、蹴りがヒットすると、そのまま関節技になるのだ。

狙うなら、こっちのほうがいいかも。

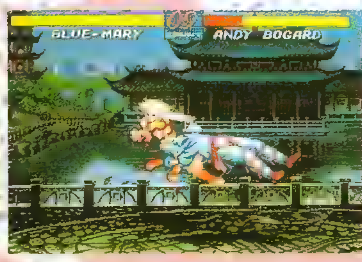
低い軌道で突進し、下段蹴りを出すストレートスライサーにも、やはり変化する技がある。

それは、M・クラブクラッチだ。ストレートスライサーと同じように技を出し、ヒットすれば関節技になるのだ。

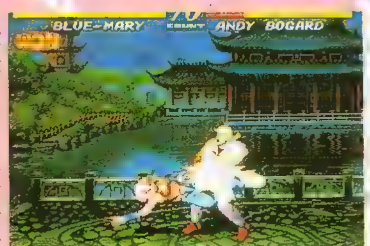
とにかく、マリーにはこの手の技が多く、かなりテクニカルなキャラクターになりそうだ。使うならば、かなりの気合が必要だろう。



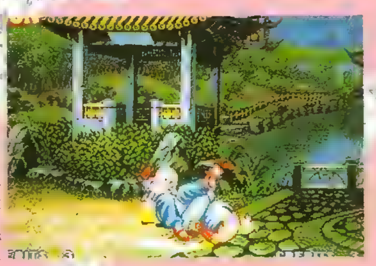
対空技になりそうな、バーチカルアロー。



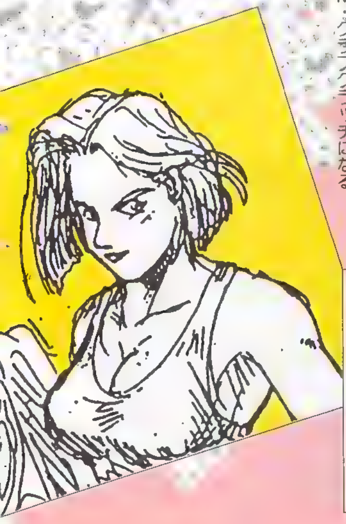
そのまま関節技になれば、M・スナッチャーになる。

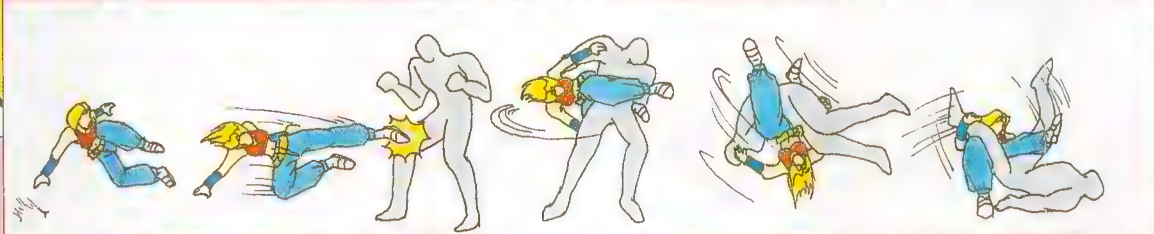


下段攻撃になりそうな、ストレートスライサー。



スライサーから関節技になれば、M・クラブクラッチになる。





遂にダイヤグラム公開!



X-MEN最後の手向け企画

勝ちポーズ評議会開催!

ただ勝つだけではあきたらない、そんなあなたへのラブコール、勝ちポーズ評議会が開催された。

担当:M.D.S.ージョッキー★笹岡

今まで、勝ちポーズはどのゲームでも、決まった何種類かの勝ちポーズ、と決まってしまっていた。…そう、誰もがそんな現状を、あたりまえのように受け入れていたのだった…。

しかし!!X-MENにおいて、我々はその考えを改めなければならないとさとった!!勝ってからも動くことの可能なこのX-MENにおいてはっつー

と、強く主張するのが、私たち評議会の本分である。

今回は、先日行われた、「勝ちポーズコンテスト大会」において、優秀な成績をおさめた作品のいくつかを、ここで紹介しよう。これを見て、みなが勝ちポーズに対する認識を改めてくれればと思う。

では早速。

作品No.32「コロッサスのおたけび」

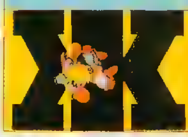


—この作品は、立ち大パンチの途中ですな。

—コロッサスの内から浮き上がる情熱が、うまく表現できていると思います。

—私は、相手に与える敗北感を評価したいですね。

作品No.33「コロッサス・インザスカイ」

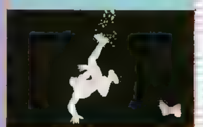


—これは、空中での立ちパンチですかね。

—ちょっとカワイらしいコロッサスがオチャメですね。

—こんなポーズされたら、怒り沸騰してしまいマス。

作品No.68「アイスマンの夕べ」



—いやはや何ともアイスマンらしい作品ですね。

—しゃがみ大キックの出かかりですね。

—意外と間抜けなポーズの少ないアイスマン。よくさがしましたね。

作品No.3「ハロー銀侍」



—この作品イチオシですね。

—作者の心意気というか、いさぎよさのようなものを感じますね。

—ちなみに、これはただの垂直ジャンプです。

作品No.95「オメガレッドの微笑み」



—数少ないオメガレッドのハズかしいポーズです。

—これはしゃがみ大パンチの出かかり。成功させるのはムズイらしいですよ。

—それなりのテクを要して相手に屈辱を与える。我が評議会のモットーです。

作品No.231「ダンスウィズ・ウルヴァリン」



—これはまた、ウルヴァリンの本性を表してますな。

—この作品は作者が不明で、いまだに謎となっております。

—一つ言えるのは、これはしゃがみの中パンチということだけです。

作品No.192「スパイラルアイウォンチュー」



—この作品には、愛を感じますね。

—でもスパイラルって男でも女でもないんでしょ。

—まあ、それはそれとして、これは立ち大キックの戻りぎわのグラフィックですね。

作品No.385「ゴーゴーリーダー」

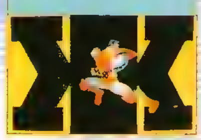


—サイクロプスは、X-MENのリーダーである所から、この作品名がついたようです。

—これは斜めジャンプの降りぎわですね。着眼点がいいセンス。

—かなりの強者の作品ですね。

次点「もお!コロッサス!」



—作品名は、某ゲームの、「もお殺す!」のパクリです。

—笑えるのですが、ただの中キックという平凡さからか、次点となってしまいました。

—実におしい作品です。

総評

いかがでしたでしょうか。お楽しみいただけたでしょうか?

X-MENをより楽しもうとするのが、われわれのモットー。この意議をわかってくれたなら、いずれこの評議会も、必要とされなくなるでしょう。来たるべきその日を待ちつつ、私たちは活動を続けたいと思います。

ただ、みなさんこれを実行に移す際、失敗してヘンなグラフィックになるのはいただけないので、それには十分注意しましょう。

では。

最強生物ついに現る!

対戦攻略

ウルヴァリン

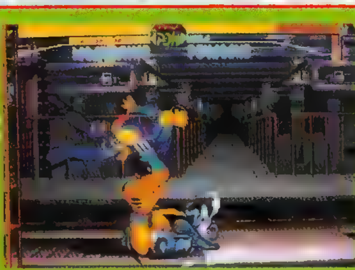
担当:MOMO

世の中には野ウルヴァリンがあふれているが、それではダメだ。頭を使って攻めるのが、メスト流だ!

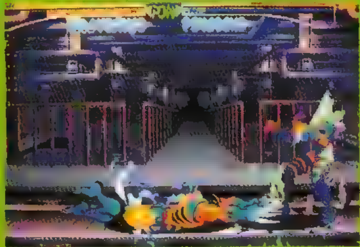
これだけは覚えろ!

これから紹介する連続技は、ウルヴァリンが覚える最低限のものである。

●大足払い→スライディング→ドリルクロー



投げの後に、すぐスライディングを出せば…、



2ヒットになる。この後は、ドリルクロー。

基本中の基本。強力で、気絶させることも可能である。

●中投げ→スライディング→ドリルクロー

中パンチ投げ(地上のみ)が決まったら、すかさずスライディングにつなぎ、ドリルクローを入れよう。

●バーサーカーバレッジ→トルネードクロー

かなり特殊な条件がそろわないと入らない。

その条件とは、画面端でバーサーカーバレッジを決め、相手が浮き上がっていたらトルネードクローが入る。それなりに強力な連続技だ。



バーサーカーバレッジで浮いたら…、



トルネードクローにつながるぞ。

スピードとパワー、そして強靭な肉体を持つ最強生物、ウルヴァリン。

対戦ダイヤグラムでは、なんと1位。なぜ、こんなに強いのか?その強さの秘密に迫ってみよう。

小さいことはいいことだ

とにかく、ダイヤグラム上では圧倒的な強さを誇るウルヴァリンだが、どこらへんが強いのか?強いと思われる点をいくつか挙げてみよう。

●通常技、必殺技が強い

通常技では使いやすい技が多く、さらにダメージ、気絶数値も高く設定されているのだ。

また、通常技の連携が非常に簡単で、一方的に攻めることができる。

必殺技では、なかなか反撃を受けない技や、一見、卑怯ともいえる体力回復などがあるので、これまた使えるのだ。

これらの通常技、必殺技の使い方は後で説明しよう。

●背が低い(体が小さい)

技だ、攻撃力だ、と言うよりも、この体の小ささがかなり有利な点だと思われる。

ストームやサイロックの二択攻撃は、まったくと言っていいほど無意味になるだろう。



へーん、当たらないよーだ!

また、飛び道具に対しても非常に有利で、アイスマンのアイスビームなどは当たりもしないのだ。

と、まあ簡単ではあるが、これがウルヴァリンの長所だ。かなり、いいことだらけである。

逆に短所はと言うと、これがたいして見つからない。しいて言えば、飛び道具がないくらいである。とても贅沢な悩みであるな。

必殺技を使ってみよう

ウルヴァリンの必殺技は強いのだが、使い方が重要になってくる。各必殺技ごとに説明してみよう。

●ドリルクロー…使用頻度がもっとも高い、ウルヴァリンの主武器。

基本的には、通常技(主に大パンチ)をキャンセルして使う。ガードされても反撃できなさそうだが、実は…。



ガードされても…、



着地までに技を出すことができるのだ。

●トルネードクロー…一見対空技だが、全然である。連続技として使うぐらい。

●バーサーカーチャージ…ウルヴァリン自体の移動スピード、技のスピードを上昇させる技だが、使い方に十分な注意が必要になる。

チャージ中は連続技が入りやすく、一気に攻めたくなるのだが、実はそこが落とし穴。勇猛果敢に攻めまくるのだが、逆にガードが甘くなることが多いのだ。チャージ中でも、落ちつくことが大切だ。

また、ヒーリングファクターと、どちらを使うかが問題となってくる。

●ヒーリングファクター…ウルヴァリンの体力を回復させる技。

回復させるまでに隙があるので、どこで使うかを考えなければならない。相手がスーパージャンプしている最中などに使うと安全。

私の意見としては、チャージを使うなら、ヒーリングをオススメする。残り体力カードットで頼りになるのは、やはりヒーリングだからね。

●バーサーカーバレッジ…これは、ガードキャンセルで使うのが一番。バリバリ入るぞ。

連続攻撃などをガードして出すのもいいが、なんでもない一撃をガードキャンセルするのが効果的だぞ。

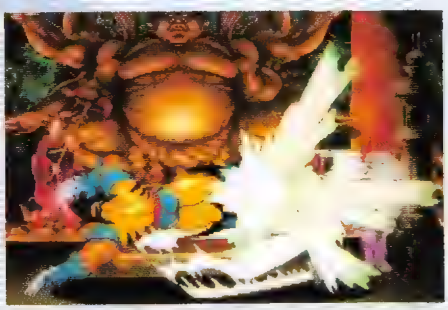
接近戦を極めるべし!

それでは、実戦においての闘いの組み立て方を見てみよう。

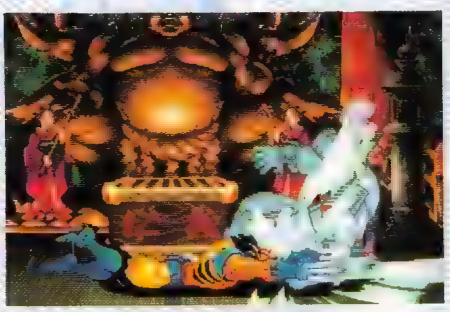
ウルヴァリンのもっとも得意とするレンジ(距離)は、近距離レンジである。このレンジでのウルヴァリンは、まさに最強と言えるだろう。



小パンチから…、



大足払いにつなげて…、



当たったら、スライディング…。

この近距離で使用頻度の高い技は、しゃがみ小パンチ、スライディング（レバー◆＋大パンチ）、大足払い、といったところだ。これに、ドリルクローを加えて、闘いを組み立てる。

まず超接近戦では、連射のきく小パンチを使うのがベストだ。これで相手を固めつつ、大足払いにつなげる。これは連続技ではなく、連携技だが、ほとんど反撃（小パンチと大足払いの間に）を受けることはない。逆に反撃しようとすれば、大足払いによく当たってくれるぞ。

大足払いがヒットしたら、スライディング↓ドリルクローと連続技にしてほしい。これで、気絶するだろう。

しかし、大足払いをガードされたときには、スライディング↓ドリルクローは避けよう。相手によっては、ドリルクローをガード後に反撃してくるからだ。よって、大足払いをガードされたら小パンチにつなげ、また大足払いを狙うのだ。とにかく、しつこく攻めるのがコツ。

跳び込みだって十分強い!

中間距離以上になると、選択肢が少なくなってしまう。地上では、ダッシュで近づいてスライディングか、小パンチなどを使って接近戦に持ち込むようにしよう。

しかし、地上戦だけがウルヴァリンではない。空中戦も得意なのだ。中間レンジでは跳び込むという選択肢も十分に考えられる。

跳び込むときは、相手との距離によって技を使い分ける必要がある。

中間距離以上（相手の正面に着地するような距離）では、小キックを使うようにしたい。空中で2回までなら技が出るので、そのまま小パンチを出すと、さらにいいだろう。

近距離など、相手の裏に着地しそうな場合は、大キックがオススメだ。この大キックは2ヒットするうえに、ウルヴァリンの背中側（回転しているため）にも攻撃判定が出るので、めくりとして使うこともできるのだ。

相手を端に追いつめて跳び込むときは、レバー⬇＋中キックの踏みつけ攻撃も使える。踏みつけの後は、真下ドリルクローや小パンチなどがかなり有効だ。

また、どのような距離でもジャンプ中の斜め下ドリルクローは、なかなか使えるぞ。跳び込みのバリエーションの一つに加えてみよう。

トリックプレイを覚えてこそウルヴァリン

ここまでの戦法で十分闘えるが、このままでは野ウルヴァリン（野生のウルヴァリン）なので、いろいろとアレンジしてみよう。

ウルヴァリンの攻撃の基本として、大足払い↓スライディング↓ドリルクローとあるが、いつまでもこの繰り返しではワンパターンになってしまう。そこで、最後のドリルクローの向きを変えてみよう。真後ろに出せば、逃げることに使えるし、そのまま画面端まで届けば、折り返してドリルクローを出すこともできる。油断して近づいてきた相手に、よく当たる。



戻るだけ。よく当たってくれる。


まずは、めくり大キックを当てる。このときレバーを引くのだ。


すると相手の手前に戻るように跳ぶ。


ここで、なにか技を出す。しゃがみガードはできないぞ。

次は、ウルヴァリンのキャラ特性「三角跳び」を使う戦法だ。この三角跳びは少し変わっていて、ジャンプ攻撃が相手に当たったときにレバーを引くと、相手を壁にして三角跳びをすることができるのだ。これを逃げのためだけに使う輩もいるが、それでは甘すぎる。もっと意表を突いた使い方をしてみよう。

かなり意表を突く使い方としては、めくり大キックを当ててからレバーを引いてみよう。すると、ウルヴァリンは異様な動きをするぞ。文章では説明しにくいので、写真を見てほしい。

この戦法は、センチネル以外には十分に使えるぞ。積極的に狙っていってもいいだろう。

対ウルヴァリン秘密の地下組織

あまりの強さで、今ではすっかり嫌われ者のウルヴィー。嫌われる一番の理由として、反撃不可能に思えるドリルクローがある。しかし、このドリルクローをガードした直後に反撃する方法があるのだ。

その方法は表にしてあるので、見てほしい。これで対ウルヴィー戦は、30%（以上）は勝率が上がるはずだ。


ガードした直後の、この瞬間が無防備。


で、技を入れてみる。

ドリルクローガード後の反撃技

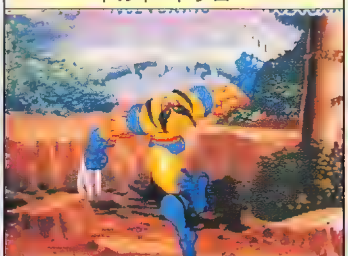
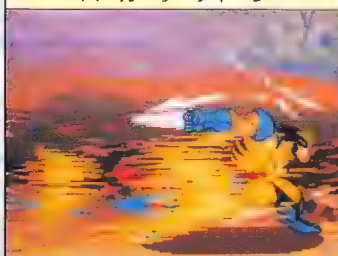
ウルヴァリン	ジャンプ大パンチ
サイロック	ジャンプ大キック
サイクロップス	ジャンプ大キック
ストーム	ジャンプ大パンチ
アイスマン	ジャンプ大パンチ（要アイスフィスト）
コロッサス	ジャンプ大パンチ
スパイラル	ジャンプ大パンチ(横)
シルバーサムライ	しゃがみ大パンチ
オメガレッド	ジャンプ大パンチ
センチネル	ジャンプ中キック(横)
豪鬼	なし

ウルヴァリン技表

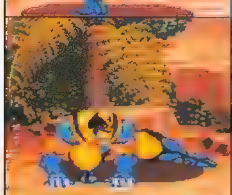
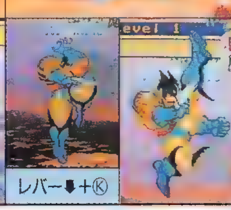


ハイパーX
バーカーサーバレッジ

⬇⬊➡＋ⓅⓅⓅ（同時）

必殺技	必殺技	Xパワー
ドリルクロー	トルネードクロー	バーカーサーチャージ
		
レバーどこか＋大Ⓟ＋大Ⓚ	➡⬇⬊＋Ⓟ	⬇⬋⬅＋ⓅⓅⓅ（同時）

Xパワー		キャラ特性
ヒーリングファクター	挑発	三角蹴り
		
⬇⬋⬅＋ⓀⓀⓀ（同時）	小Ⓟ、中Ⓚ、中Ⓚ、大Ⓟ、中Ⓟ	敵や壁に当たった時、レバー逆方向

小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ	
	 連打			 連打		立ち
			 連打			しゃがみ
	 レバー⬇＋Ⓚ			 スーパージャンプ中連打		ジャンプ中

実は奥の深いキャラ
シルバーサムライ

担当：石井ぜんじ

ただ単に通常技だけでなく、必殺技・Xゲージ技を巧妙に使いこなすのがポイントだ。

スーパージャンプを使いこなせ!

シルバーサムライは、遠距離戦は得意でないし、一直線に近づく技がない。そのため、スーパージャンプを使って空中から近づくのが大切だ。

また、シルバーサムライは画面の端に追いつめられると、連続技や投げをくらいやすい。この点を考えても、ジャンプを駆使して粘り強く闘うことを心がけていこう。


ジャンプからの一番の狙いはこれだ。連続技へつなごう。

○ジャンプ攻撃は大パンチと小キック

では、ジャンプしたらどの攻撃を狙うか。それは、主にジャンプ大パンチである。判定が強く、いろいろな技を潰すことができる。

ジャンプ大パンチを当てたら、できるだけしゃがみ大キック→キャンセル手裏剣の連続技を狙っていく。確実に入れられるようにしよう。ただし、速攻で起き上がる相手には手裏剣を大にしよう。

相手が真下付近にいたり、くぐって投げようとしている場合はジャンプ小キックがいい。判定が横に広いのでめくりにも使えるし、くぐり投げ防止になる。また、通常のジャンプ小キックを出し、空中で大パンチを出す攻撃も有効だ。空中連続技にすることもできる。


登りジャンプ小キック・大パンチもOK。くぐられにくい。

ほかに、ジャンプ大キックもあるが、これは下方向に強いものの左右の広がりがないので空振りしやすい。注意して使おう。受け身をとったあと、連続で着地を投げに来ようとする相手に使うといい。

ジャンプ中パンチ・中キックは、逆に相手がスーパージャンプしてきたときの対空技だ。こちらも下からジャンプして、突き上げてやろう。中パンチはやや斜めに、中キックはほぼ真上に攻撃する。


ジャンプ中パンチは対空技になる。

地上戦闘通常技の数々

遠距離なら、しゃがみ大パンチ、大キックというところが強い。しゃがみ大キックは相手を倒せるので、キャンセル手裏剣の追いうちがかけやすい。

しゃがみ中パンチも、リーチがあり、何といっても隙が少ないので使いやすい。だが、大攻撃ほどの威力はない。一方、立ち中キックは威力はしゃがみ中パンチよりさらに劣るものの、とにかく出るのが速い。しゃがまれると空振りしてしまう相手もいるが、この出る速さは相手の出鼻をくじくのにはよい。

接近戦では、小技の他に意外に使えるのが立ち大パンチ。やや出るのが遅いが、威力、判定共に強い。


さりげなく出るのが速い立ち中キック。スタート時にも使える。

キャンセル必殺技の使用法

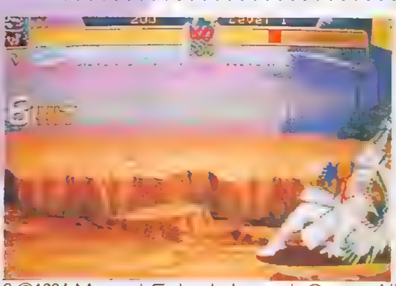
通常技の性能はこんなものだが、これだけでは単発の攻撃になりやすい。隙が比較的大きい技のフォローをするため、キャンセルして必殺技を出したいところだ。

一番使えるのが、立ち大キックからキャンセルして手裏剣を撃つパターン。キャンセル手裏剣が空中手裏剣になるため、この攻撃は、相手を画面の端に追いこむと、連続技になるのでさらに威力を増す。

画面端に追い込んだ場合、立ち大キックでふっとんでいる最中の攻撃はすべて連続技になる。そこで、立ち大キック→キャンセル手裏剣からしゃがみ大パンチや、百裂刀が連続技となる。画面端に相手を追いこんで、立ち大キックを


画面端で立ち大キックを当てて吹っとばす。


キャンセル手裏剣を空中で当てる。着地に隙はない。


着地でしゃがみ大パンチが連続技に。百裂刀なども入る。

キャンセル手裏剣の連打で固めていくのはシルバーサムライの勝ちパターンのひとつだ。

そのほかにも、通常のしゃがみ大・中パンチにもキャンセル手裏剣を出していってもいい。ガードしてくれれば通常技の隙をフォローでき、Xゲージもたまって一石二鳥だ。

だが、手裏剣ばかり投げていると、ジャンプで跳びこされて攻撃されてしまう。そこで、キャンセル百裂刀の出番だ。キャンセル百裂刀を出せば、対空技になり空中で連続ヒットしてくれる。

できるだけ百裂刀を長く当てるには、やめる直前まで止まって連打してからレバーを入れて前にダッシュするといい。百裂刀は手裏剣と違い、ガードされるとビーム系の技で反撃されやすい。だから使いにくく思えるが、キャンセル手裏剣をフォローするためにぜひ使っていこう。当てることができれば、Xゲージのたまり方が速いのも見逃せない点だ。

キャンセル手裏剣、百裂刀に加え、キャンセルしないということも必要。この3つを使い分けていこう



キャンセル手裏剣はガードしてくれればOK。



通常技を出したらそのままか、キャンセル必殺技を出す。



ジャンプしてきそうだったら百裂刀だ。ゲージが一気にUP。

シルバーサムライ必殺技紹介

シルバーサムライは、いかにXパワーをためるかが重要なキャラである。パワーさえためれば、Xゲージ消費技が強力だからだ。

では、どう使っていくか、これが難しい。いかにXゲージ消費技を使いこなすか、そこがポイントだ。

1 雷鳴剣

まず主に狙っていくのがこの雷鳴剣だ。出るのが速く威力も強力である。

また、雷鳴剣は上方向に強いという性質がある。そこで、狙いは主に対空技として使うことになる。スーパージャンプをして、相手が頭上から攻めてこようとしたときが一番のチャンスだ。たとえ相手がガードしても、かなりの体力を削ることができる。

地上で使うのは、ガードの上から削りに使う場合だ。できるだけ相手を画面端に追いこんで出そう。確実に大攻撃一発分くらい削ることができる。意識的に削り殺しを狙っていくのがいい。

まずい使い方は、出かかりを潰されたり、画面の端に逃げられたりする場合だ。雷鳴剣は対空技か削り技であることを認識しておこう。ちなみに、しゃがみ大パンチキャンセル雷鳴剣は、強力な連続技となるので狙ってみよう。

2 超手裏剣

一番ありがちな使い方は、相手の飛び道具に合わせていくというもの。超手裏剣はすべてを貫通するので、相手の飛び道具を貫通してその隙に合わせることができる。

そのほかに使うなら接近戦である。雷鳴剣と違って相うちOKだから、ガードキャンセル気味に狙っていこう。出かかりを潰されるのには注意が必要だが、遠くであっさりかわされるよりはいい。

3 闘気（氷・炎）

シルバーサムライの闘気は、ポーズ中にくらうことが多く、なかなかかけられない。使えない技と思われがちだが、実はつけてしまえば相当強いのだ。相手がスーパージャンプしているときなど、隙を見てぜひつけてみよう。ちなみに効力は20秒間である。



雷鳴剣は対空技か削り技。空中なら画面の端まで届く。

●氷の闘気

これで攻撃すれば、相手は凍りつき、そこに攻撃すれば計2発当てられる。本当はレバガチャで瞬時に振りほどけるのだが、実戦では難しくかなり使える闘気だ。

だが、本当の恐ろしさは連続技にある。必殺技やふっとばし技、氷の性質を利用すれば、画面の端で半永久コンボが可能なのだ。

●氷の闘気無限段

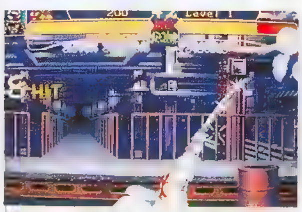
まず画面の端近くで凍らせて、立ち大キック→キャンセル手裏剣・しゃがみ中パンチ（しゃがみ中キック）→立ち大キック…の繰り返しが連続技になる。

普通、凍ったあとに通常技を当てると解凍し、コンボにはならない。だが、吹っとばし通常技である立ち大キックは別である。吹っとんでいる間はくらい判定があるので、その間にキャンセル手裏剣としゃがみ中パンチを入れる。

しゃがみ中パンチを吹っとび中に入れると、凍ってまた小さく吹っとぶ。宙に浮いている間は解凍不可だから、そこに立ち大キックを入れればいい。たいていここで気絶する。

これ以外に完全な半永久コンボは無理だが、立ち小キックで凍らせ通常技キャンセル立ち大キックから半永久にもっていくのが実戦的だ。こうすれば瞬時に解凍しない限り回避不能。気絶したあとにはこれを使おう。また、立ち大キックで直接凍らせた場合は、立ち大キックキャンセル手裏剣のあと、立ち小キック→立ち大キックとつないで半永久にもっていくのがいい。

これだけすごい氷無限段だが、実際に実戦で決めるのはかなり難しい。なかなかこうはいかないのだ。



吹っとび中に中パンチで凍らせると、空中で解凍できない。



地上で立ち大キック→手裏剣・立ち小キックまで連続技。すぐ次にまた立ち大キックだ。

●炎の闘気

無限段こそないが、炎の闘気も実は氷なみに使える性能を持っている。つければ通常技の威力が相当上がるので確実なパワーUPだ。

また、それだけでなく必殺技も実はパワーUPしている。炎に包まれていないので気づきにくいが、手裏剣や百裂刀も威力が大きく上がっている。ここが実はポイントである。

雷、分身は、はっきり言って使えない。分身はジャンプ攻撃が下ガードできるようになってしまうというオマケつきだ。これじゃダメ。

結局シルバーサムライは通常技・必殺技を駆使してゲージをため、雷鳴剣などでとどめをさすのが勝ちパターンである。その前に相手の勝ちパターンにはまらないよう、粘って闘おう。

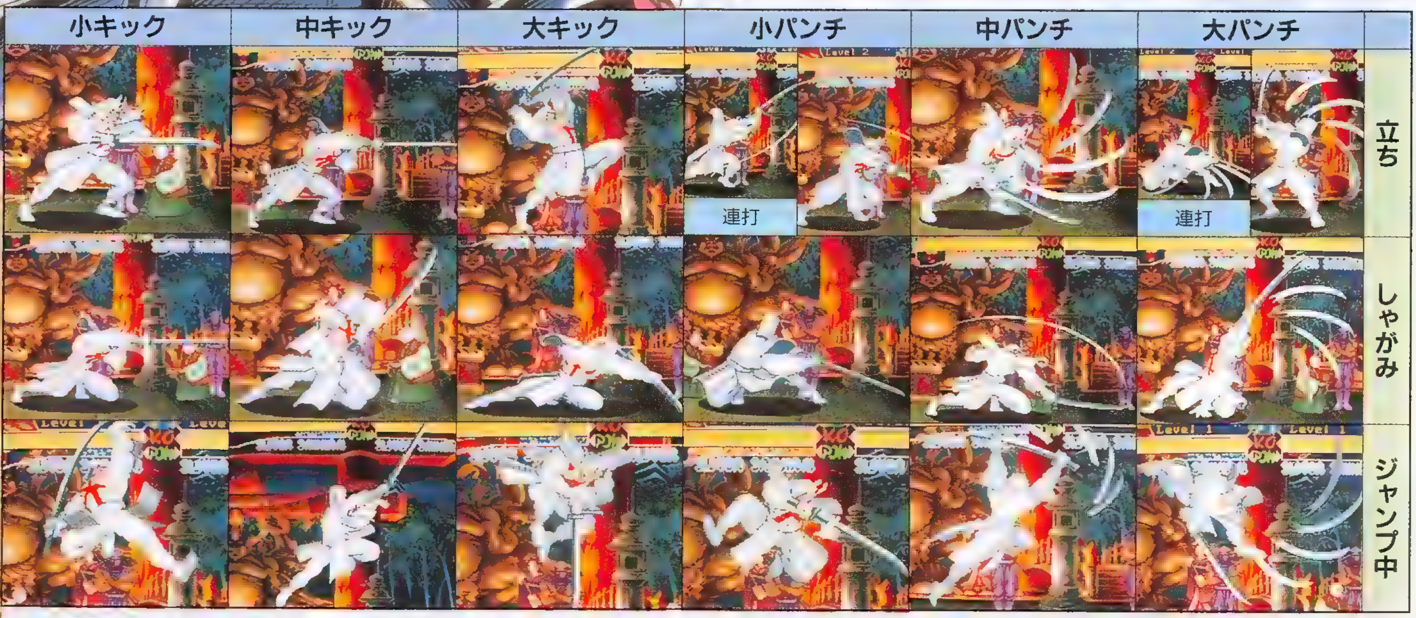
ハイパーX	Xパワー
雷鳴剣	闘気（炎）
	
↓↘→＋ⓅⓅⓅ（同時）	↓↙←＋大Ⓟ

シルバーサムライ 技表



Xパワー	Xパワー	Xパワー
闘気（炎）	闘気（氷）	闘気（雷）
		
↓↙←＋大Ⓟ	↓↙←＋中Ⓟ	↓↙←＋小Ⓟ

Xパワー	必殺技	必殺技
分身	百裂刀	手裏剣
		
↓↙←＋ⓀⓀⓀ（同時）	Ⓟ連打	↓↘→＋Ⓟ



この奥深さ、みんなにも知ってほしい

X-MEN対戦ダイアグラム

ようやく完成したダイアグラムの第1弾。意外とバランスいい？

担当：KAL

さっそくだが解説に入ろう。

ウルヴァリン いやらしくいけ！

1位はやっぱりこの人、暴れオヤジのウルヴァリンだ。

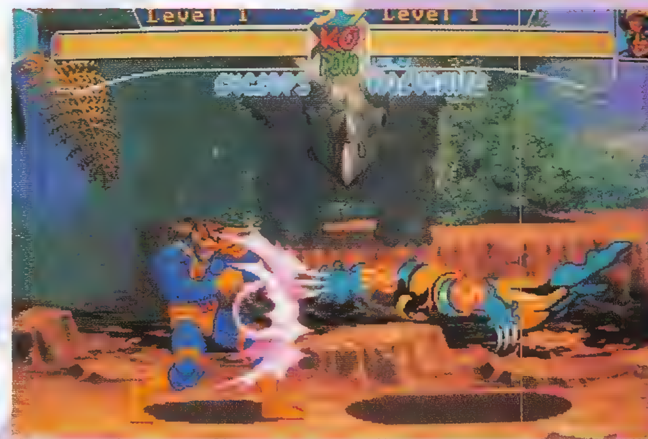
当初は手がつけられないほどの暴れぶりだったが、ガードを固められるとそれをくずす手段に欠けている点が影響してくる。ジャンプの昇りで大パンチや大キックをしゃがみガードしている相手に当てられれば本当に手に負えない存在となっていたろうが…。

また主戦力のドリルクローガード後に入る反撃技が研究され、かつてのようにドリルクロー乱発だけではつらくなってきている。

こういった理由からだいぶまるくなった感のあるオヤジだが、それでもまだまだ有利な要素はたくさんある。

ヒット後はね返る方向を変えられるジャンプ大キックや、急降下するジャンプ中レバー下＋中キックの踏みつけ攻撃などを駆使して常に相手の意表を突いていく。

また弱点である上空からの攻撃に対してはトルネードクローが役に立つ。ハイパーXによるガードキャンセルも脅威だ。小さすぎて連続技などが入らないという点も要素の1つにあげられるだろう。



ドリルクローだけではツラくなってきたが、それでも首位は不動のウルヴァリン。

ストーム 何でもござれの万能キャラ

ウルヴァリンと同点1位はサブリーダーのストーム。このキャラの強さはスキの無さにある。

離れているときはジャンプ中パンチ（弾）→ワールウィンドで弾幕を張り、無敵時間を持つダッシュ（これがまた速い）で一気に間合いを詰めたら足払いか昇り大パンチでガードの上下を揺さぶる。このラッシュが弾力だ。

また判定が強く逃げ、溜めにも使えるライトニングアタックも忘れてはならない。それとジャンプ中キックのピヨらせダメージ（気絶攻撃値）のデカさが密かに重要。

センチネル 攻撃力・防御力の高さ!?

センチネルは、とにかく技の威力の高さがとび抜けている。それでいてリーチ、攻撃判定の大きさ、技の出の早さまでトップクラスなのだから攻撃面に関しては言うことなしだ。

だが図体の大きさがマイナス点となっている。上ガード、下ガードの揺さぶり攻撃を得意としているストーム、ムチの的になりやすいという点でオメガレッドにつらくなっている。

“がため”からスーパージャンプで脱出する、というのはセンチネルにとって重要だ。

ただ、防御面に関してもう少しいえば、もともと防御力が高いうえに“重い”ので非常に連続技をくらいにくく、結果的に他のキャラよりやられづらいので得だということになる。これが意外と試合結果に響いているのだ。



連射が得意ならば絶大なパワーを秘めている、シルバーサムライのハイパーX。

サイクロップス 2段ジャンプを使いこなせ！

リーダーは空中での通常技がやたらと強力。打撃力も高いので、普段から単発ビーム（大パンチ）→スーパージャンプで跳び回り、ジャンプ大キック（大パンチ。共にレバー下入れ）を1発確実に当てていく戦法が有効。そこからの連続技もそれなりに強力だ。

しかしスーパージャンプで跳び回っていれば、自然と相手も警戒する。そう簡単には当たらなくなるだろう。そこで重要になってくるのがキャラ特性の2段ジャンプだ。使いこなすのは難しいが、地上戦が弱く決め手に欠けるリーダーで、主戦力のジャンプ攻撃を当てていくには必要なポイントだ。

ハイパーXの削り、中パンチ投げ、空中投げは安定した強さを誇っている。

アイスマン とにかく投げる!!

アイスマンがこの順位というのが理解できない読者もいると思うので、少し詳しく解説しよう。

まずは攻撃力の高さが挙げられる。アイスマンはパンチ→キックと通常技がつながるので、立ち大パンチ→立ち大キックという強力な連続技が簡単にできる。

しかし「威力があっても当たらなければ意味がない。アイスマンはリーチが短く技の出も遅いぞ」と思う人もいるだろう。だが、アイスマンはダッシュが速くジャンプ攻撃が強力。レバー下入れのジャンプ大パンチ→大キックや普通の大パンチで跳び込み、中パンチ投げにいくか、そこからダッシュ立ち大パンチ・立ち大キックのラッシュに入る。多少間合いが開いてしまったらダッシュ中足払いが役に立つようになる。

このジャンプ攻撃とダッシュ攻撃のラッシュで相手に防御を固めさせておいて、不意に中パンチ投げ「フリーズ！」にいく。

「フリーズ！」が1発決まれば勝ちはほぼ確定。大パンチ→大キック→アバランチの気絶3段のあと、ハイパーXでとどめを刺す。はっきり言って「フリーズ！」が怖いからこそ、ラッシュもいきてくるのだ。

また対空、先読み防御のアバランチ単体もあなどれない。

しかし1発野郎アイスマンにとって、ここぞというときに連続技が入らず、普段も圧倒的リーチ差が近づかせてくれないセンチネルは非常につらい相手。地上にいないウルヴァリン、リーダーあたりもライバルだ。

ゴウキ さすがは拳を極めし者

高いポテンシャルをもつゴウキは、あらゆるキャラと対等に渡り合える点ではストームに近いが、連続技が決まれば勝ちという1発屋的部分ではアイスマンに近い試合展開が多い。しかし連続技を決めるためには近づかなければならないが、飛び道具を楯に急接近して小技による“ための”



ここからラッシュに流れ込み、フリーズ！を決めろ！

でカツカツとくる部分を見ると、サイロックを強くしたような印象を受ける。

コロッサス あなどるなッ！

危険なキャラだ。ダイアグラムの表中ではあんなところにいるが、スーパージャンプで跳び回るリーダーを強くして、それにアイスマン以上に強力な、投げからの〝1発〟連続技をつけたようなキャラなのだから。

サイロック 押しは効くのだが

素早い動きと連続攻撃能力を駆使した〝かため〟は、相手に「やられている感」を抱かせるが、結局跳び込みからの最大級連続技を複数回決めないと攻撃力が引けをとり、勝ちに結びつかない。また、常に近距離で肉弾戦をやっていなければならない割に、防御力が低くあっさり逆転負けする可能性が高いのが欠点。

ストームやゴウキのようにラッシュ以外にプラスα（アルファ）があれば上位間違いなしなのだが。

オメガレッド 原作では強いのに？

技の出の速さ、まずはこれが痛い。この点をカバーしようと小技や便利なジャンプ大パンチなどを使っていると、今度は攻撃力の低さが問題になってくる。コイルからの2回叩きつけも、「連続技にしてしまうとカス程度の威力に落ちてしまう」という罠が待っている。

勝利するには相当上手にコイルを単発でヒットさせていくことと、オメガストライクを攻撃、防御にフル活用することが必要になってくる。

ほとんどのキャラには「勝ちパターン」や「必殺連続技」といった決め手、押しになるものがあるのだが、そういう頼りになるものがなく、Xゲージの存在価値すらない。このへんがつらい理由か。

スパイラル ダークホースの可能性高し

評価の下しにくいキャラだ。

普段はスーパージャンプとダンシングソードでちまちまと逃げつつ攻撃（？）というのがメインパターンだが、位置交換と急降下を使った戦法がつまくいくと、そこから投げ・気絶連続技という必勝パターンにもち込める。

押しは弱いが、どのキャラからも嫌がられる可能性のあるキャラだ。

シルバーサムライ Xゲージがすべて

一応最下位にいるが、決して弱いキャラではない、とだけは断言しておこう。

強力な一撃や猛裂なラッシュがあるわけではないのだが、長いリーチと手裏剣で少しづつ確実に相手の体力を削っていく。この戦法がメインなので、ラッシュや必殺連続技をもつキャラに一端押されればはじめるとあっという間に逆転負けしてしまう可能性が高いのは確か。ただしXゲージが溜まった状態のシルバーサムライはかなり危険。対空にもなるしゃがみ大パンチから雷鳴剣が連続で入るし（超威力）、〝絶好の間合い〟からの雷鳴剣の削り量は脅威だ。

また闘気・水も、うまく使うことで事実上、永久にハメ続けることができる。

これでもう少し防御力が高いとか体重が重いとかあればなおよかったと思うのだが。

	ウルヴァリン	ストーム	センチネル	サイクロップス	アイスマン	ゴウキ	コロッサス	サイロック	オメガレッド	スパイラル	シルバーサムライ	合計
ウルヴァリン		5	4	5	6	6	6	6	6	7	5	56(＋6)
ストーム	5		7	4	5	6	4	6	6	6	7	56(＋6)
センチネル	6	3		6	7	5	6	5	4	6	6	54(＋4)
サイクロップス	5	6	4		5	5	4	6	6	6	6	53(＋3)
アイスマン	4	5	3	5		6	5	6	7	6	6	53(＋3)
ゴウキ	4	4	5	5	4		5	6	6	6	6	51(＋1)
コロッサス	4	6	4	6	5	5		5	4	5	6	50(±0)
サイロック	4	4	5	4	4	4	5		6	6	6	48(−2)
オメガレッド	4	4	6	4	3	4	6	4		4	5	44(−6)
スパイラル	3	4	4	4	4	4	5	4	6		5	43(−7)
シルバーサムライ	5	3	4	4	4	4	4	4	5	5		42(−8)

模倣することから功夫は始まる
マネポでHEY!!

今回のトップは2クレ必要という点のみDURALコマンドに似ている一物だ。

VF2一発目は、驚異現象だ。ちょい～とお金を出してやるのは勇気がいるが、それだけの価値がある技だぞう。

どんな現象か？

ひとことでいえば2人揃って同じ勝ちポーズをしてしまうというものだ。パーフェクト勝ち以外の勝ちポーズなら何でもOK。

んで、やり方

マネをするキャラをⒶ、マネされるキャラをⒷとしよう。ここで…

1 ⒷがⒶを攻撃する
2 Ⓐはリングの外を向いてギリギリの位置に立つ（ⒷがⒼボタンを使いながら少しずつ押すとやりやすい）
3 タイムオーバーまでほっとく

以上だ。タイムオーバー後、うまくいけばⒶがリング外で、Ⓑの勝ちポーズをマネするハズだ。Ⓐが負けポーズを取ろうとしてリング外に落ちればこの現象が起こる。失敗する場合のほとんどが、Ⓐがリングから落ちないというもの。目安としては、片足が半分ちょいはみ出る位置がベストと思ってほしい。

もう一つの失敗例が、カメラアングルの関係でⒶが画面内にいないというヤツ。これはしょうがないのだが、勝ちゼリフをしゃべるので（Ⓐが）一応成功したかを確かめることは可能。

さらに大事な条件が、Ⓐのキャラ。誰でもいいというワケではないのだ（Ⓑは誰でもいい）。できないのは、左の4人。この中でパイは、リング外に落ちはするが、なぜか消滅してしまうことが多いため×（理由は不明）。



残った6人のキャラがⒶになりうるのだが、舜帝はちょっとやり方が違う。座盤鉄を使うのだ。座盤鉄はリング外に5分の4くらいはみ出してもなぜか落ちないので、これを使えば可能になる。

余談だが、この現象が起きたときのⒶの勝ちゼリフは、ラウの「もう少し功夫を…」のように、通常プレイ中は発言しないものが聞けたりするぞ。



まずマネする側が攻撃を何かしらくらう。



そして振り向きなりジャンプなりしてこういう状況を作る。



Ⓖボタンで微調整して足をこのぐらい出す（足りないと落ちず、押しすぎるとR-OUT）。



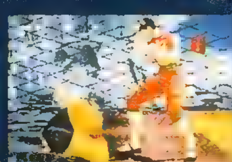
タイムオーバー後…



なんだこりゃグワッハハーとなるワケね。これはⓀ。



じじいをマネるとひょうたんまで出現してしまう。



じじいはこうやって押すようにするといい。

Virtua Fighter 2
バーチャファイター2

今回も大好評の連載コーナーを始め、ちょっとしたお遊びネタもアリアリだ！

担当 C·LAN、GYU、がっちん、T.S、MAN

今月のメニュー

- VF2驚異現象
- ラウ対戦攻略
- アキラ対戦攻略
- カゲ対戦攻略
- ジェフリー対戦攻略
- ジャッキー対戦攻略
- VF2全国大会詳報



Ⓖボタンを使おう!

ラ　ウ

今回は浮かせるまでの有効な方法だ。Ⓖを利用して活路を見いだそう。

担当：見習い調理師 がっちん

前々号では、相手を浮かしたときのコンビネーションを紹介したが、初心者でもマスターできただろうか。まだできない読者でも根気よく練習してほしい。

さて今回は、相手を浮かすまでの過程で重要なものを、Ⓖボタンを有効利用しつつ見ていこう。

いままでのⒼボタン活用法などと一緒に[illegible]かれ。この単純なⒼボタンを利用するだけで、ラウはおもしろさが格段にアップするほどである。

もともと、技のつなぎが重要なキャラであることは言うまでもない。Ⓖボタンを利用したときのメリットは、

●コマンドをCPUに確実に認識させる

●最適のタイミングで技を出せる

●落ち着いて入力できる

などがある。

理論を知ろう

まず初めの「コマンド技をCPUに認識させる」というのは、一例を挙げてみるとわかりやすい。ちなみにここでいう「CPU」とは対CPU戦のことではなく、こちらのコマンド入力を、CPUはどのように認識しているのかということ。

それでは例を挙げてみよう。ⓅⓅ⇨Ⓟ（連拳・斜下掌）というコンビネーション。最後の⇨Ⓟをどんなに正確に入力しても、一連の動作（コマンド受け付け時間内）で行うとCPUは⇨ⓅⓅⓅ（連環掌）とコマンドを認識してしまう。



斜下掌を入力しているつもりなのだが……。

なぜこのようになるかというと、CPUはレバーの入力よりもボタンを優先して認識するためである。つまり、連拳から「斜下掌」を出したくても、連環掌の受け付け時間内に⇨Ⓟと入力した場合は絶対に斜下掌は出してくれないのだ。

これを防ぐには、⇨Ⓟと入力したあと、受け付け時間まで待って⇨Ⓟと入力するか、Ⓖボタンを利用するしかない。

Ⓖボタンを使うやり方は、ⓅⓅⒼ⇨ⓅでOK。途中にⒼを挟むだけで、CPUはレバーの受け付けも認識してくれるようになるのだ。

実際に使ってみよう

さて、使ってみると一発でわかるのだが、Ⓖボタンを利用することにより、Ⓖのあとのコマンドは「先行入力」できるため、最速のタイミングで技がつなげられることに気づくはずだ。

しかし[illegible]な部分はここである。[illegible]からの斜下掌は、タイミングを[illegible]ればⒼボタンで[illegible]も出せるのだが、Ⓖボタンの使い方を理解していないと、こんなに早く斜下掌は出せない。これは使わない手はないだろう。

もちろんこの方法は斜下掌だけに限らない。ほかのコンビネーションとして、

●Ⓟ・[illegible]（旋中腿）

●ⓅⓅ・Ⓟ（肘撃）

●[illegible]・しゃがみⓅ

などと挙げていったらきりがないほどある。





ここに挙げた3つの例は、いずれもところでⒼボタンを利用しなければ、それぞれⓅⓀかⓅⓅⓅのコンビネーションに化けてしまうのだ。

どう？知らなかった読者はすんげーやりたくなってきたでしょ。もちろんラウだけに限らず、ほかのキャラでも実践してみよう。



そのほかに…



ヒジも強い。スカらないように注意しよう。

対戦で役立つコンビネーションは？

さて、理論もわかった。Ⓖの使い方もわかった。では、どんなコンビネーションが実戦では有効だろうか。

基本的には、

●ⓅⓅ[illegible]がいいだろう。

[illegible]、もちろん、これだけで相手を押し続けられるわけではなく、上掌や順歩肘撃などでもOK。そして、ここからいろいろと派生していこう。何回か（1回でもよい）連拳で押したあとは、

●旋中腿

●肘撃

●地掃腿

●しゃがみⓅからの斜上掌

と、ほとんど何を行ってもいいほど。さらに投げを加えることも可能だし、相手の様子を見る[illegible]攻撃性はかなり高い。



非常に強い連掌押し。Ⓟで返せるが慣れてないと押し出される。



やはり、中段か下段の攻撃を加えよう。

型がわかればOK

初めてⒼボタンの使い方を今回知った読者は、最初の細かい部分を無理に理解する必要はないだろう。途中からの「そうやってⒼボタンを使うといいんだな」とわかってくれれば十分である。最近発売中の[illegible]で[illegible]も使ってみてはいかが。


今回の対戦攻略の相手は親父！

A君）俺、親父の愛情モロに受けて育ったから…
B君）それってボディプレスのこと？

対戦講座 第2回 八極拳最強継承者への道

今回は対キャラ戦。相手はジェフリーだ！

担当：吉野家大好き！GYU

今回で2回目のアキラ対戦講座。前回では主力武器の裡門頂肘をからめた中段と投げの2択攻撃について説明したが、面倒なことはヌキにしてさっそくキャラ別対策に入ろう。今回は親父好きにはたまらないジェフリー戦だ！

親父の特徴を頭に叩き込もう！

ジェフリーと聞いてまず思い浮かべるのがスプラッシュマウンテン。あの技の迫力と威力のおかげで投げキャラという印象が強いが、ジェフリーというキャラ特有のひとつに強力な打撃技がある。アッパー系の技で相手を浮かせてエルボーアッパーなどの技で空中コンボを狙い、リングアウトまで運ぶ戦法がジェフリーの強さのひとつでもある。

そして、マイナス面の特徴のひとつにその巨体によるスピードの遅さが挙げられる。要は一発狙いのパワーキャラということだ。

ジェフリー戦に必要な固有技とは!?

次にジェフリー戦に最低限必要なアキラの固有技を説明しよう。固有技とはⓅⓀや⬇Ⓟなどの各キャラに共通した基本技以外のものだぞ！

- ●裡門頂肘　アキラには必要不可欠！
- ●猛虎硬爬山　相手に尻もちをつかせるため。
- ●鉄山靠　理由は後で。
- ●開跨　相手を追いつめるために必要！
- ●進歩里跨　詳しいことは後で…。
- ●外門頂肘　裡門や猛虎をガードされた時のリカバーに！

次はこの6つの固有技をフル活用して戦術を組み立ててみよう。

機動力を生かした闘いを心掛けよう！

これはジェフリー戦に限ったことではないが、まずアキラを使うならひたすらダッシュやバックダッシュで動き回ることを勧める。理由はアキラのメイン武器、裡門頂肘を最大限に活用するためだ。裡門は出が速くスキも少ない非常に使い勝手の良い技であるが、もちろん移動距離が決まっている。毎回同じような距離から出すとスカされて投げられるということも考えられるので、常に動き回って自分の有効な間合いを稼ごう。

ではさっそく対ジェフリーの実戦編に入ろう。

まずスタート直後にジェフリーはⓅ系の技で前に出てくるか、後ろに下がることが多い。ここでアキラの対応策としてはとりあえず後ろに下がることを勧める。しゃがみバックダッシュが非常にいい。**スタート時より1歩分下がった間合いがアキラにとってベスト**だと思う。


この間合いがいい。

さて、ここからアキラが攻める訳だが、常に動き回って**スタート時より少し近い間合いに入った瞬間に裡門を出そう**。その間合いには裡門を出す時以外は決して踏み込まないこと。投げられるぞ！

裡門を出した時にジェフリーのしゃがみ系の技で止められたらしゃがみながら後ろに少しずつ下がり仕切り直す。ジェフリー使いの中には裡門をしゃがみⓅで止めてからローキックを出す人が意外と多いが、ここがチャンス！ジェフリーのローキックをアキラが**ヒットしようがガードしようが猛虎を出せば必ず尻もちをつく**のだ。

尻もちをつかせたらもちろんダッシュで近づいて投げよう。ここで重要なのが相手が尻もちをついた位置。相手がリング際なら開跨ⓅⓀがいい。大纏崩捶ならさらによい。それ以外の位置なら進歩里跨でいい。「アキラスペシャルのほうがいいじゃないか！」という人もいるかも知れないが、これには理由がある。**ジェフリー・ウルフは進歩里跨●鉄山靠という連携をかわすことができないのだ**！ここでコツをひとつ。進歩里跨を入力した瞬間からレバーを前に入れると体が入れ変わった時に自動で鉄山靠の●が入力されたことになる。それから⇨⇨⇨と3回入力してからⓅⓀを押すと半歩歩いてから鉄山靠が出るのだ。これでより近い距離で鉄山靠がヒットすることになり威力が増すぞ！ちなみ


ローをくらっても…、


猛虎を出せばハイ、尻もち！


この間合いに入ったらすかさず裡門！


進歩里●から…。


鉄山靠！重量級にはこれしかない！


ニーアタックはキツイ!

にこの入力は2P側で進歩里跨を出した時で1P側なら逆なので注意しよう!

話を裡門に戻そう。裡門がヒットしてジェフリーが浮いたら鉄山靠で空中コンボを狙う。裡門でも可。

裡門をしゃがみ状態でジェフリーがくらってよろけたならすかさずⓅⓀで2段を狙うか、もしくは投げに行く。投げはしゃがみⓅを出すことによって防がれることがあるので、安定するならやはりⓅⓀか?

裡門がガードされたら外門を入力してもいい。ジェフリー使いの多くはしゃがみⓅやダブルアッパーを出してくるが、こちらは読み合い。ちなみに下段外門を入力した時にアッパーを出されるとカウンターで浮くか、上段の時にしゃがみⓅを出されてもリスクが少ないので上段がいいかも?しかし、ニーアタックを出されたら以上なので外門に頼るのはやめよう。いやな予感がしたら素直に下がるのも大事だ。

これらの連携で裡門を警戒させて相手が常に立ち状態になったら、裡門を出すと見せかけて投げる。これがアキラの攻めのすべて。

そしてジェフリー側の攻めの対策だが、遠距離ならミドルキックかエルボーアッパーで攻めてくると思う。どちらもガードさえしてしまえばⓅⓀで返せる。少し難しいがミドルキックは投げることもできる。

本当に怖いのは近距離戦。特にしゃがみⓅの後の連携である。しゃがみⓅをガードした後にバーティカルアッパーを出されると手がつけられない。一応、上段外門などの対処法があるがカウンターが怖い。かといって、しゃがみⓅニースプラッシュなどやられた日にゃ死んでも死にきれないので、**投げられると思ったらしゃがみⓅを出そう。**これで投げを防ぐことができる。ただしゃがみだけじゃダメだぞ!


ミドルキックをガードしたら投げよう。

最後に、自分がダウンしているところに**ボディプレスが来たら、レバーを上に入れっぱなしにしてⓅ連打だ!**これでうまくいけばボディプレスをかわすことができる。ジェフリーが起き上がる時にキャッチ投げを決めよう!


〝親父の愛情〟なんて……。


気色悪いからいらない。

アキラパワーダウン講座vol.1

(2がないことを祈る)

地獄の外門トラップの巻!

アキラ嫌いな人、必見! 外門マニアをこの驚異現象でほてくりまわせ!

今回から始まったこの企画、アキラパワーダウン講座。パワーアップ講座をやっと一回こなしたばかりで、もうパワーダウン講座なんて入れてすね~私も!「そんなもん読みたかねえよ」という人は読まないほうがいいね。目に毒だから……。

地獄の外門トラップとはいったい…?

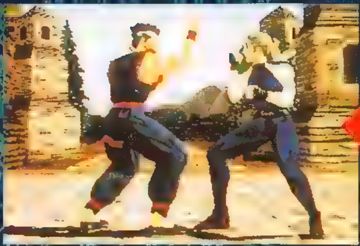
平成の世が7年目を迎えたばかりの1月、私とVF2メインライターのK・K雪風はVF2対戦にずっぽりハマっていた。昨年末から外門頂肘を研究していた私はすでに雪風のパターンを覚え、裡門をガードさせた後に外門で返すという戦法を完成したころだった。

そしていつものように二人で対戦していたある日、なぜか彼は担当キャラのジジイを選ばずにサラを選んだ。

「一夜漬けのサラでこの俺様(©工藤ちん)に挑むとは百万年早い!」とばかりに何気なく裡門を出し、ガードさせた。「ここで奴はⓅⓀを出して来るはずだ」と確信した私は迷わず上段外門を入力したのだが、なにか様子が変だ。その瞬間、アキラが上段Ⓚ返しの単翼頂のポーズを取ったが、サラは技を出していない。そしてそのままサラの後ろにワープしたのだ。詳しくは連続写真を見てもらいたい。

「ひっかかったな、㊥!」という声と共にアキラはサラの背後投げをくらって地に沈んだ。そこには呆けている私を背に雪風の笑い声がいつまでもこだましていた。


ここで上段外門だ!




ワ、ワープした!


もう、どうにでもして。

罠を仕掛けろ!

超長い前フリだったが外門トラップのやり方を簡単に説明しよう。まず上段外門トラップならⓀをガードキャンセルできるキャラを用意する。ガードキャンセルとは技が出きってしまう前にモーションを解除することである。下段なら⬇Ⓚをキャンセルできるキャラだ。

そして相手が外門を出すと思ったら、それに合わせてⓀキャンセルⒼを押すだけ。

すると、アキラは技が出ていないのに外門のポーズを取り、相手の背後にワープするのだ。後はもう背後投げや好きな技をアキラに決めてやろう。**ただし、バージョンによってはできない筐体もあるので注意しよう!**

今回は実戦的だ!!

第2回・影丸一刀両断への道

前回紹介した技を使っての起き上がり2択攻めを教えよう。

担当：ラウ最強説？T.S

影丸一刀両断にはいる前にVF2ニューバージョンで使えなくなった技をちょっと教えておこう。それは…、

●針鼠弾

である。

使えなくなったと言っても針鼠弾という技は存在していて、発売バージョンみたいにコロコロとずっと前転ができなくなっているのだ。

だから針鼠弾による攻撃も3回転目にしか攻撃判定がないので覚えておくといいだろう。

あとさらに前転、さらに前転、さらに後転、さらに地擂り脚、さらに雷龍飛翔脚はいままで通りの使い方はできるのでこれも覚えておいてほしい。



まずは前転…



さらに前転…



針鼠弾だけど、ここで終わり。なんか悲しい。



さらに地擂り脚はいまだ健在。



さらに雷龍飛翔脚も結構使える。

影丸一刀両断〝起き上がり編〟

では、相手をダウンさせたときによる2択攻めを説明するが、とりあえず今回は一番変わった起き上がり攻撃をするアキラ攻略をしよう。

●対アキラ

カゲ使いの中にはアキラにボコボコにされて負けて、アキラが苦手だという読者が多いと思うが、一度アキラをダウンさせたら〝カゲ〟は、他の全キャラもそうだが、相当有利になれるのである。それを説明していこう。

まずVF2をプレイした人ならわかると思うが、アキラだけほかのキャラとは全然違う起き上がり攻撃をしてくるのである。

しかし、そのリーチの長い下段起き上がり攻撃はスキが大きく、しゃがんでいる時間が長いために、カゲは防御してから肘打ちを出すと必ずアキラはよろめくのである。

よろめき＝ⓅⓀ→流影脚

とりあえず、この状態はアキラがうつぶせで、自分のほうに頭がある状態からの下段起き上がり攻撃以外はすべて防御した後に必ず肘打ちがヒットするので覚えよう。

しかし相手は必ずしも下段攻撃を出してくるとは限らず、上段攻撃をしてくる場合もある。

この場合は、技をスカせば必ず投げをキメることはできるが、最初から投げを狙わずに、打撃で攻撃するとき、上段蹴りを防御したら技の出が早い葉重ねが確実にヒットしダウンさせることができる。

しかし、これもアキラがうつぶせで自分の方向に頭があるときの後転起き上がり上段攻撃を防御したときは当たらないので覚えておくといいぞ。

という訳でアキラが起き上がり攻撃を出してきたら、こちらも返し技があるのである。



アキラのこのスライディングは一番スキがあるので旋蹴りでもOK!!



この横転起き上がり攻撃はガードした瞬間に肘打ちをしないとガードされてしまう。



上段起き上がり攻撃はガードしたらⓅⓀで安定。

それでアキラが何も攻撃を出さないで通常起きした場合の攻めを説明していこう。

とりあえずアキラは外門頂肘のほか、中・下段の当て身投げを待っている。上手なアキラ使いだと起き上がり外門頂肘を狙っていて、しゃがみパンチなどで当て身されるときがよくある。

でもカゲが攻めるときは起き上がりにしゃがみパンチを防御させてからの2択じゃなく、直接起き上がりに攻撃す



これはアキラとの間合いが遠くなるので、攻撃不能。



この蹴りはスカして投げがいいだろう。

るのである。
そのときに使う技は…、

●肘打ち

肘打ちは一応、中段当て身で投げられはするが、アキラが下段当て身コマンドを入力していれば、肘がヒットしてよろめかせることが可能なので狙ってもいい技である。

●龍尾閃

次に龍尾閃だが、この技は振り向き下段攻撃で意外にも技の出が早く、下段当て身投げも不可能なので、起き上がり2択攻めでは超使える技なのだ。しかし、龍尾閃はアキラにだけ防御されたときに猛虎で返されてしまう。

でもそのときにくらうダメージは、ほんの少しなのでそれくらいのリスクは承知で使ってほしい。

で忘れてはいけないのは、龍尾閃が当たってダウンしたら、すかさず半月蹴り(⇧Ⓚ)を出せば半月蹴りがダウン攻撃としてヒットするので、反応して出せるようにしよう。

●旋蹴り

旋蹴りは肘と同じ中段攻撃で使う必要がなさそうなのだが、実はアキラは当て身投げができないのである。

だからもしアキラが肘打ちを中段当て身しようとしてるのがバレバレでわかったときは旋蹴りで吹っ飛ばすことが可能なのである。

しかし旋蹴りは相手との[illegible]がいっしょだったりすると旋蹴りがしゃがんでいる相手にも当たらないということもあり、起き上がりと同時に旋蹴りを狙うのは結構バクチ的な部分もあるので注意して使おう。

と、最後に3つの技を使っての起き上がり2択攻めを説明したが、このやり方は別に相手がアキラのときとは限らずに全キャラが相手のときも有効なので覚えておくと結構役立つと思う。

でも、ブライアント兄妹は起き上がりに龍尾閃を出すと、必殺サマーでカウンター[illegible]され、スゴイことになってしまうので注意。一応、肘と膝蹴りはサマーを逆に潰すことができるので覚えておこう。

基本的にはカゲの龍尾閃は出が早いとはいえ、肘打ちよりは遅いので、アキラの裡門頂肘やジェフリー、ウルフの膝蹴りなどに潰されやすいが、そのときはすべて2択による読みと経験がからんでくるので、もしこの教えた方法をやっても負けてしまった場合は怒らずにプレイしてほしい。

ほかにもカゲは超ロコツな勝ち方であるが、相手がリング際で起き上がろうとしているときに雷龍飛翔脚か葉呀龍でカッ飛んでいって当たれば、そのままリングアウト。当たらなくても、雷龍、葉呀龍は結構飛距離があるので、そのまま押しきりリングアウト。

というのがあるが、バーチャ仲間に嫌われるので注意してやろう。

という訳で今回はアキラの起き上がり攻防について説明してきたが、次回からは「影丸一刀両断!キャラ別対戦攻略」をやりたいと思う。

まずは対ジャッキーかサラ攻略を予定。


旋蹴りはこのようにしゃがまれていても当たらないときがある。


中段当て身投げだー。肘がバレてしまった。


よし!!龍尾閃だ。


下段当て身を狙った相手はよろめいてしまうのだ。


龍尾閃はカウンターサマーで潰されてしまうぞ。


「チャーンス」葉呀龍だ。

打撃なグレイシーパンクラス？

ジェフリー・マクワイルド

投げるのは大事。しかし、相手をなぐるのもとっても大切なので、コンビネーションを頭にたたきこんでおくべし!!

担当：マン・ザ・サタンシャーク

ヒジを当てるまで

ジェフリーには、ウルフと違い相手をよろつかせる技がある。しかし、どうにも当たりにくい技なので、いかなる場合に入るのかから取り上げていこう。

まず相手をよろめかせる技だが、2つある。それは、エルボーバットとダッシュエルボーの2つなので覚えておこう。これらのヒジを出す前には注意すべき点があり、つねに相手との足の組み方を見ておかねばならないのだ。組み方によっては、相手がしゃがんでいるのに、いくら近よってもカスリもしないぞ。ちなみに、これはエルボーバットのことで、ダッシュエルボーはかなりの確率でガードもしくは当てることができる。

エルボー[illegible]を決めるには、つねに相手と足[illegible]合うような立ち方が好ましい。そのためには、足の組み方のコントロールができる技を知っておかねばならない。

足を組み変えられる技は3種類。ダッシュエルボー、ニーアタック、エルボー[illegible]ーヒールアタックが挙がってくる。別にこれを使って足を組み変えてもいいが、ヒールアタックだと他の技より少々スキが大きいので、残りの3つがメインとなるハズだ。



このヒジと、



ダッシュヒジ、どちらもくせが強い。



ⓅⓀよりはこっちのほうがいい。練習!!



足の組み方に注意!!

ダッシュエルボーは、出すまでに相手の技でつぶされてしまうことが多い。出す時はローキックがちょうど当たるか当たらないかで出すのがいいだろう。スタートの間合いよりもちょいと近め、と考えてもらえれば感じ的にはいい。主に、しゃがみⓅや、しゃがみⓀから連携で使っていこう。

これらのヒジで相手がよろめいた時、使われる攻撃はⓅⓀが強い。ヘルスタップでも入ることは入るのだが、ダッシュエルボーからだと入りにくい上に、ダメージも小さいので使い手がない。やるならばやはり前記したⓅⓀがよい。

だが、ⓅⓀはあくまで慣れるまでの間である。慣れてきたら、フロント[illegible]カーかスプラッシュに[illegible]えていこう。しかし、タイミングがキビシく、早すぎても遠すぎてもダメだぞ。感じとしては、相手がクラリとしているのを目視してから入力する。コマンドはゆっくりのほうがいいぞ。



アゴヒゲラウ!!

ジェフリーが使うスプラッシュ以外の武器、それが空中に浮かせてからの連続技である。これは、ほとんど相手が[illegible]に足つくこともなくして、リングOUTへともっていくこ



外につれ出せ!!



アバカでいくか。



ヒザで浮かすか、

ともできる。強力な物なのでぜひとも覚えてもらいたい。

まず初めに覚えてもらいたいことは、相手をどの技で浮かせるかだ。一応パーティカルアッパーと、ニーアタックが主だが、ヘルスタップとヘッドアタックでも、カウンターで入れば連続技をねらえるので面白いぞ。

浮かせた後は、一度浮いた敵にⓅを入れてから次の連続技につなぐ。これが基本で、一番重要なのだが、相手や技によっては、しゃがみだったり立ちだったり、Ⓟが2発だったりするのでこれからそれをインプットしておこう。

実戦1 Ⓟ～の攻撃

浮かした後に一番やりやすく、なおかつ強力なのがⓅからのダッシュエルボーアッパー。この時ダッシュのコマンドが難しいと思う人は、エルボースタンプや、ダブルハンマーラッシュにしてみてもいいだろう。コマンドが一度身に付くので、間違えてただのビンタになるなんてことはほとんどない。威力的に見てもさほどの変わりはないしね。でも、慣れてきたらやはりダッシュエルボーアッパーを狙っていきたい。

なぜここまでダッシュエルボーアッパーにこだわるかは、決まった時の押しが強いからである。かなり歩くので、リングOUTにもっていきやすいぞ。また、相手にかけるプレッシャーもかなりのもので、一度決めればその相手に、心理的に有利になるような気がするのも利点の一つだ。

ダッシュエルボーアッパー

このダッシュエルボーアッパーだが、決め方が4通りある。ひとつひとつ見ていくことにしよう。

●そのままダッシュエルボーアッパー

主にカウンターじゃない技で浮いた相手に決まる。タイミングは、技を決めた後に(浮かす技)そのままやればいい。しかし、単品なのでそれほど威力が芳しくない。

●Ⓟ一発からのダッシュエルボーアッパー

前にちらりと書いたので、決め方のコツから入っていこう。

一番必要なのが、やはり相手に空中でⓅを当てること。ちょうど目の高さに、相手の足がきた所でパンチを出すといい。その後は、落ちついてダッシュエルボーアッパーを出すだけだ。立ちⓅの場合は少々遅れても入ってくれるのでうれしいぞ。しつこいようだが主戦力だ!!

●しゃがみⓅからダッシュエルボーアッパー

難しい、ニーアタックがカウンター以外で入り、なおかつその時に相手が立っている場合で入る。また、キャラもきまっていて、カゲ、ジャッキー、アキラ、ラウに入りやすい。タイミング的には立ちⓅからと変わらないが、しゃがみⓅを当てるのがちと骨のおれる作業になるハズだ。

●立ちⓅ×2からダッシュエルボーアッパー

サラ、パイ、おじいちゃんに入りやすい。最初のⓅ2発の時、続けて↓と、アッパーが出ないように、Ⓟ→Ⓖ→Ⓟ→Ⓖと押すのがコツ。この後も、ダッシュの入力時間を最大に利用して、感じ的には二度ダッシュコマンド入力するつもりかちょうどいい。覚えておこう。



ダッシュエルボーアッパーだ。



しゃがみⓅから



ちゅと



ⓅⒼ、



持っていけて、画面端までいける。次、何でいく?



ⓅⒼ。

リハビリはしっかりとね　ジャッキー対戦攻略
インディレーサー復業への布石

実は技紹介意外のジャッキーのページって今までなかったぜ！ってことで基本攻略をお届けしよう。

担当：C・LAN

とりあえずローリスクな技をつなぐ

まずは表を見てほしい。ジャッキーの持つ技の中で、硬化時間の小さいものを集めてみた。

「○」印がついた技が使用頻度の高い技で、これらをつないで、そこにダッシュハンマーやサマー、ニーキックなど、当たると痛い技、パンチロースピンや振り向き攻撃などのフェイント技を組み込んでいこう。

もちろん攻めるだけでは返されてしまうと思うので、相手の出方を見て、時にはガードを固めたり、投げを狙った


例えばパンチサイドキックのあとに…


スラント…、


エルボーとつないでみる。うまくいけば待ちの相手には有効だ。

●ジャッキーの持つローリスクな技（背後、小ジャンプは含まず）

使える度	技名	コマンド	攻撃発生	硬化	攻撃個所
○	スクァト・ストレート	(⬋or⇩or⬊)Ⓟ	10	8	下
○	ストレート・リード	Ⓟ	10	9	上
△	スピニング・バックナックル	⇦Ⓟ	14	14	上
	フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ	10(11)	15	上→上→上
○	ジャブ・ストレート	ⓅⓅ	10(8)	16	上→上
	スウェーフック	ⒼⓅ	12	16	上
	スマッシュフック	⇖Ⓟ	11	16	上
	パンチスピンキック	ⓅⓀ（遠）	10(18)	18	上→上
○	サイドフックキック	⇦Ⓚ	17	20	中
○	パンチサイドキック	ⓅⓀ（近）	10(12)	21	上→中
○	コンボエルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	10(11)	21	上→上→中
○	ライジングエルボー	⇨Ⓟ	11	21	中
△	ローキック	(⇙or⇩)Ⓚ	16	22	下
	ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	12	22	上
○	スラントバックナックル	⇙Ⓟ	15	22	下

※発生、硬化の数字はフレーム数で、60フレームが1秒です。（　）内の数字は連携の最後の技の発生までの時間です。

り……VF2はプレイヤーによって反応、対処の仕方が大きく変わってくるゲームである。色々なタイプの人間と闘って、自分なりの連携をより洗練されたものにしていくことも大事だ。

LIGHTNING計画実現にあたり…

やや抽象的になってしまったが、ここからは具体的に意識すべきことを挙げ連ねていくぞ。

●エルボーは⇨⇨Ⓟで入力

立っていればネックブリーカー、しゃがんでいればよろけるという例のヤツ。何らかの技をガードさせてから行うときは（この場合が多いが）、先行入力気味ではなく、自分が動けるようになってから（正確には相手のガードが完全に解けてから）入力を開始しないと投げにはならない。

●エルボーが入ったらⓀを押してつなげる

こちらが押されているときなど、相手のスキをうかがってエルボーを繰り出す場合は、もしヒットしたら、Ⓚを押してダウンさせる。簡単なようだが少し反応が遅れるとスピンキックがガードされてヤバイので反応を高めるよう集中しよう。

逆にこちらが一方的に攻めているようなときは、次の行動を頭の中で決めてしまっていることが多く、Ⓚにつなげるのはそうできるものではない。

●エルボーでよろけたらすかさず追い打ちをかける

追い打ちをかける技は…

・エルボースピン
・コンボエルボースピン
・サマーソルト

がいい。ただし、相手が踏み込んできたところに当てたりすると間合いが大きく離れてしまい、追い打ち技がスカったりガードされたりすることがあるので注意。VF2ムックAC''でも触れたが、サマーは⇘Ⓚ+Ⓖで出すようにしよう。


(レバー前)ⓅⓅ⇨ⓅⓀが理想。⇘Ⓚ+Ⓖ→⬆Ⓟでもいいぞ。


よろけたら…、


エルボーが入ったらⓀを押してつなぐ。反応を早めよう。

なんかエルボーのことばっかりになってしまったが、そのほかにも意識すべきことはある。全体的なことでは…、

①反応（返し技）を高める
②攻めが単調にならないよう気をつける
③相手のパターンを素早く読みとる

といったことも重要だ。①はとにかく何度もやるしかない。毎回毎回反応するというよりは、ある程度来ることを想定しておくというほうが正しい。その〝来る状況〟を把握するという意味。

②は守る場合にもいえる。相手の連携をあるタイミングで必ずくらってしまう（例えばローキック→猛虎とか、しゃがみパンチ→ひじとか）ようなときはそれに対処して立ちガードに切り換える、というふうに意識して行えるようにしよう。

③は②の逆。例えばスラントの後に相手はどうするか、振り向くとどう出るか、というようなこと。

これら①～③はどのキャラを使ってもいえることだが、とりあえず1プレイごとに何らかの目的意識を持ってプレイしてみてはどうかな?

キャラ別対策基本講座

ではここからキャラ別攻略に入る。セオリー通りの攻めをしてくるとは限らないが大まかな方針にはなるハズだ。

VSアキラ

一番のポイントはやはり裡門だろう。細めに前後ダッシュⒼをし、裡門をうまくスカすことを心掛けよう。うまくスカせたら、すかさずコンボエルボーかニーストライクを決める。だが躍歩頂肘（別名三裡門。距離が長い）を混ぜられると、この見切りが非常に難しくなる。


裡門をすかすよう細めにQF、QBだ。

裡門をガードした後の攻防は、もう相手の行動を読むしかない。裡門ガード後…、

アキラの行動	返し技
外門	スラント
裡門、投げ	Ⓟエルボー
Ⓖ	投げ

大まかにはこの3種だ。

もろちん、これがわかっているからといって100%勝てるわけではない。結局は3択をかけられることになる。

エルボーを出すときはよろけくらいを想定しておこう。

VSジャッキー

返せる技はしっかり返すことが大事。ミドルキック、ダッシュハンマー、エルボースピンにはしっかりコンボエルボーを叩き込んでやる。ニーストライクで安定してもいい。

スラントがあるとはいえ、やはり立ちⒼが基本。

VSサラ

相手のタイプを早いうちに見極めることが大切。

間合いを取ってサイドフックで迎え撃つようなタイプならば、ダッシュⒼでうまく空振りさせてミドルキックやダッシュハンマーを叩き込む。

サラは投げが強い（ダッシュⓅ+Ⓖ）のでいつでも投げ返しの準備を。投げ返せたら下ガードしてターンロースピンを警戒する。

いきなり振り向き（ダブルスピンキックⒼキャン）を使ってくるようなら、そのきっかけとしてのしゃがみⓅやローキックがあるハズ。なかなか見切れるものではないが、サラはしゃがみⓅはあまり使わないキャラなので意識して集中しよう。

VSラウ

とにかく立ちⒼが基本。投げを捨てて（投げられてもかまわないということ）、何が何でも浮かされないことに全精力を注ぎ込む。

ラウがどういった技の組み合わせで攻めてくるか?まずはそれを理解する必要がある。

ラウの押しは「斜下掌→Ⓟ」が基本（以下斜下Ⓟ）で、斜下Ⓟの繰り返しの中に何らかの技を組み込んで来ると思う。

斜下Ⓟだけを繰り返してくるならⓅⓅ→ⓅⓀで止まる（しゃがみⓅでも止まるがやめたほうがいい）が、そこにひじやミドルキック、投げ、地掃腿、しゃがみⓅ→斜下掌などが入って来る。もうこの辺は読みである。こちらが斜下Ⓟの後にする行動のセオリーは

・Ⓟ
・エルボー
・猛然とバックダッシュ

の3つ。ⓅはⓅⓅ→Ⓟまで入力し、入ったらⓀまでつなげる。エルボーも入ったらⓀを押す。バックダッシュはとりあえず間合いを離すために行うものだ。


斜下掌から…


Ⓟ。これがラウの攻めの基本。この後…、


どう出るかを読む。

もしひじをガードしたら、こちらもひじで押し返すのがセオリー。ときおり混じる地掃腿には十分気をつけよう。

また、しゃがみⓅを立ちⒼでスカし、次の斜上をしゃがみⓅで止めるのも有効。ラウにとってかなりのプレッシャーだ。

とにかく、何を出すかを決めたら、キッチリ出す。読み負けたらそれはそれでかまわない。技に迷うと相手の思うツボだぞ。

VSパイ

穿冲掌ガード後はⓅかエルボー。燕旋踢はすべてガードしろとはいわない。3回に1回ガードできれば上出来だ。ガードしたらエルボーでよろけさせてお好きなように（間合いが遠いときはダッシュハンマーのほうがよい）。なお、ⓅⓅⓅ→Ⓚは同じ技にもかかわらず、立ち硬直扱いになっているのでⓅⓅⓅⓀや投げが入るぞ。

VSカゲ

間合いを離して流延落と雷龍&葉呀龍の2択をかけてくるようなカゲならばまだしも接近戦に手慣れたカゲには「これだ!」という戦法はない。強いていえば、うまく相手のクセを読むということだろうか。

VSウルフ、ジェフリー

早い技が少ないので攻めやすい。投げを怖がりすぎると逆にしゃがみ投げの的になってしまうので注意。ヒザとボディブロー（エルボー）には気をつけよう。Ⓟ→スプラはⒼを押しているとしゃがめないので目押しのⓅで。

VSリオン、舜帝

接近戦にはつき合わないようにする。ミドルキックが届くかどうかという間合いで闘うのが重要。姿勢の低い技を潰しやすいのはミドルキックとダッシュハンマーキックだ。


ダッシュハンマーで新キャラの低い技を粉砕せよ。



祝!!メストカゲ全国大会制覇!!
バーチャファイター1&2 エターナルバトル結果報告

昨年暮れより展開してきたVFエターナルバトル。最強のバーチャジャンキーが決定!!

リポーター：テクスチャーマップド・ケモリン



VF2エターナルバトル 関東大会（1月某日）

渋谷のON AIR-EASTで行われた関東大会。各店で激戦といわれた予選大会を勝ち抜いてきた猛者たちが関東一を決めるべく、ここに集結しました。

全般的に見て、VF2で成長いちじるしいアキラが活躍した大会でした。

早い内からあのファミ通のブンブン丸こと篠原ウルフが敗れるという波乱含みで始まった決勝大会。最後まで生き残ったキャラはアキラ、ラウ、サラ、カゲ、シュン。

3位決定戦で池袋サラこと吉[illegible]サラがおしくも敗退、ここで3位は藤沢アキラに決定。ギリギリのところで全国大会へ夢をつなぐ。

決勝は崩撃雲身双虎掌使いアキラとゲーメストライターのT・Sこと佐谷カゲ（スコアラーの人にはキャサ夫と言ったほうが通りがいいかな?）で争われ、佐谷カゲが2対1でアキラを制し、関東代表の座につきました。

この大会は、勝ちに走る者は一人としておらず、すべての試合が最後の一瞬まで見ている者を楽しませてくれました。いうまでもなく非常にレベルの高いプレイヤーばかりで、誰が勝ってもおかしくないベスト8でした。

シネマジック蒲田 VF2大会結果報告

AM2研杯の大会が蒲田シネマジックにおいてエターナル関東大会の興奮もさめやらぬ1月29日に行われました。

このときのシネマジックは100人にも及ぶ動員数（選手188名）で店の新記録となったそうです。



シネマジック（蒲田）大会での1シーン。左がGYU、右がT・S。

ゲーメスト代表チームとして、牛沢アキラ(GYU)&佐谷カゲ（T・S）の2人が出場、まんまと優勝をかっさらうことに成功。準優勝にはファミ通チームの谷塚アキラ&青木カゲの2人が入り、ファミ通は安定した強さを見せつけていました。

VF2エターナルバトル 全国大会（2月21日）

ついにVF2の「日本一」を決めるこの日がきました。VF2の開発・発売元であるセガエンタープライゼス本社内の特設会場でVF2、VF1、サターン版VFのチャンピオンが誕生する。

非常にレベルの高かった関東大会の強者が、次々と敗れていく中、関東代表の佐谷カゲは一回戦以外は危なげもなくコマを進めていきました。

その問題の一回戦は、リオン相手に一本取られて、2本目も「いっても死ねる」（佐谷カゲ・談）状態まで追いつめられてしまいます。あっさり関東全滅か?というヤバイ試合展開を起死回生の一発逆転で切り抜けました。今考えるとこの試合が最大のピンチでして、K・K雪風なんか「なにやってんだよ、あいつ?」とかいらだってたけど、私は佐谷君なら大丈夫と信じてたので心配は全くしてませんでしたよ（↑調子のいい奴…）。



「私にかかればラウでもこの通り」…といったかどうか不明だが、型をコスプレイヤーに披露する鈴木裕氏。

さて、試合が始まる前に練習時間があったのですが、ここで全国から集まったプレイヤーに対して30連勝を記録したラウ使いの人がいました。みんなで「あのラウ、ヤバイねえ…」と言っていたスゴ腕ラウの彼も順当に勝ち上がっていたのですが　なんと北海道の相島ジャッキーがあっさりと30連勝ラウを破ってしまい、場内騒然!!各キャラに対する攻め方、返し方が非常にしっかりしてる人でした。本人は試合前のインタビューで「よくジャッキーが弱くなったという人がいるけど、そんなことないということを証明したいと思います」というコメントを残していました。…な



12日の会場。



統一王座に輝き、うれしさいっぱいの柏ジェフリーこと宮内君。



左からサターン版、VF1、VF2それぞれのチャンピオン。

るほど。やりますねぇ、有言実行とは本物だ!!

結局、この相馬ジャッキーは決勝までコマを進め、同じく無事勝ち抜いてきた佐谷カゲと対戦。激戦の末メストカゲこと佐谷カゲが見事VF2全国大会のチャンピオンとなりました。

その後、VFIのチャンピオンに輝いた柏ジェフリーとサターン版VFチャンピオンの森浦ジャッキーそしてVF2チャンピオンの佐谷カゲの3人で統一王座を懸けて、VF1、VF2、SS版VFの3機種リレー勝負が行われました。

佐谷カゲは何を思ったか、見せるプレイに走って盛り上げ役に徹したのが裏目（?）に出て敗退。初の統一チャンピオンは柏ジェフリーが制する結果となりました。

とりあえず、場内が盛り上がったし（鈴木裕さんも思わず席から身を乗り出してしまったほど!!）まぁいいかとは佐谷カゲ談。ぜんぜん欲というものがないのだろうか?負けたとはいえ、統一戦のVF2でも無敗だったことを一言付け加えておきます。

（各プレイヤー選手の敬称は略させていただきました）

☆入賞者一覧☆

●VFシリーズ統一チャンピオン
宮山武久（柏ジェフリー）ジェフリー（関東）
●VFシリーズレディースチャンピオン
向山幸美（弟子サラ）サラ（関東）

1．VF総合部門
優勝　宮山武久（柏ジェフリー）ジェフリー（関東）
2位　平田寿二——ラウ（九州）
3位　篠原元貴（ブンブン丸）ウルフ（関東）

2．VF2総合部門
優勝　佐谷崇（メストカゲ）カゲ（関東）
2位　相馬富一（ススキノ）ジャッキー（北海道）
3位　川崎達男——サラ（北海道）

○審査員特別賞
高橋明隆——シュン（東北）
磯谷力——リオン（関東）



司会のミスターXとデュラルにインタビューを受ける女子部門王者の弟子サラ。



池袋サラ師匠とツーショット。

彼らがセガ公認、「VFの鉄人」だ!!

全国のエターナルバトル全国大会の前日、2月11日に横浜で、「エターナルバトル・前夜祭」が行われました。

この日は全国VF2代表者10人と業界最強チーム（全員AM2研の推薦）がエキシビションマッチで対戦、交流を深めようというものです。

セガからは四天王4人+鷹の軍団1人、そのほか新宿ジャッキー、池袋サラ、渋谷洋一の各氏と、ゲーメストからはK・K雪風&アキラ担当のGYUで計10名の面々。

この日は次の日の全国大会のトーナメントのクジ引きなども行われ、ゲーメストの2人もニコニコ顔で帰って来ました。

このときの様子を聞くと、「すごいッスよ!!」の連発。よほど楽しかったんでしょう。何かすごいのかと思えば「メシがすんげぇうまかったっス」…んなこと誰も聞いてねぇよ!!一体何しに行ったんだバカモン!!

そして、セガが公認する、業界最強の称号「鉄人」には、K・K雪風、GYU、新宿ジャッキー、池袋サラの4人が選ばれ、12日の大会中で発表されました。この中には本当はブンブン丸、柏ジェフリーの2人も入るはずだったのですが、この両氏は大会出場選手ということで入ってなかっただけです。

セガ公認の「鉄人」位をもらってしまったからには、これからヘタなプレイはできないぞ!!大変だね、こりゃあ…。



前夜祭でのひとコマ。柏さんもサラで対戦に乱入。



大好評の立食パーティーに励むメストライターの面々。


AM R&D Dept.#3
世界を極めた走りが蘇る。
セリカ VS. ランチア
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
1995
INTERNATIONAL RALLY
TM
セガラリー・チャンピオンシップ
TWIN TYPE
◆初級/デザート・中級/フォレスト・上級/マウンテンの3コース。
セガラリー・チャンピオンシップ
TIME ATTACK COMPETITION
開催中!
●3月初旬より、最新マシン「セガラリー・チャンピオンシップ」のゲーム大会「TIME ATTACK COMPETITION」が開催中です。詳しくは、お近くの大会開催ポスターの貼ってあるセガ・アミューズメントセンターにて、お問い合わせください。
◆「オートマチック」or「4速ミッション」からセレクト。
◆「ドライバーズアイ」と「リアビュー」の2段階の視点切り換えが可能。
◆アイコンとボイスでプレイヤーをナビゲーション。
GOLDEN AXE the DUEL
ゴールデン アックス ザ デュエル
美しいグラフィックで、迫力と興奮の次世代ビデオゲーム。
ST-V
SEGA TITAN VIDEO GAME SYSTEM
斬
「GOLDEN AXEデス・アダーの復讐」から80年後。
惨劇の記憶を忘れ、発展の途についた人々にまたも恐怖が訪れた。
まさに暗黒の軍団が復活せんとする時、聖なる神が宿る伝説の「ゴールデン アックス」を求めて、
剣に運命を託する10人の強者達が集結した。それぞれの願いを叶えんがために…。
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
© SEGA

CONTENTS〈目次〉
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.140
4.15 15 Spring 1995



●10段コンボが公開された鉄拳だけど、みんなプレイしてるかな？先日、募集を締め切ったゲーメスト主催鉄拳大会には、たくさんの応募をありがとう。抽選にもれちゃった人、ごめんなさい。さらなる闘いを目指して練習していてね。一八やジャックの熱い闘いは、まだまだ続くぞ！



表紙：「ヴァンパイアハンター」カプコン イラストby藤原ひさし／表紙写真：「餓狼伝説3」©SNK 1995

攻略も終盤へ…

CYBER COMMANDO

今月はCPUと対戦の2本立て！
CPUは最終回だ！

担当：サイバーチーム
CPU　雪風
対戦　立衆多・ずる2・K.K

最速＝最強か？ 対戦攻略 アンドロメダ

君の腕さえ確かなら必ず強いアンドロメダ。その対戦での各ポイントをチェックし、最強を目指そう！

担当：蒼い雪風

サイバーコマンド中、最速を誇る機体「アンドロメダ」。この機体で戦いに臨むのはかなりの訓練がいる。

このコーナーではアンドロメダを自機として乗りこなす人の講習コーナーである。

では、始めになにを学ぶべきか？それはアンドロメダの性能を知ることである。

そこから説明していこう。

最新鋭機 アンドロメダの性能

アンドロメダを簡単に言い表わすとすれば、「機動性重視の超軽量機」となるだろう。

アンドロメダは最高速、加速度、旋回性能など機動性という面では最も優れた存在である。このことから理論上パイロットである君が操作ミスをしない限り、回避できない攻撃はないことになる。

このように優れた機動性を持っている反面、防御という点ではかなり性能が落ちる。装甲がほかのキャラの3分の1しかなく、攻撃力が低いキャラの主武装でもたった2発で大破してしまうほどに弱くなってしまっている。

つまりこのことから、機動性の良さに身をまかせた行動は[illegible]ということがわかるはずだ。

次に武装についてみていこう。アンドロメダの主武装はオプティカルミサイルとよばれる[illegible]のような形をしたミサイルを装備している。

このオプティカルミサイルは射程距離がマップの半分ぐらいとかなり短かい。威力もあまりない。唯一の利点はリロード（次に発射するまでの時間）が短かいことか。相手に先に攻撃されても、それを回避して、早いリロードを利用して2回攻撃するなどしてうまくリロードタイムでフォローすることが重要だ。

次に副武装についてだが、レイルガンと呼ばれるバルカンが装備されている。

このバルカンはパースウェイダーの副装備のように自動照準タイプのものではない。ピースキーパ同様、機体中央から1本、真すぐに発射されるだけである。そのため少々当てづらいが、威力が高く、その上、連射性が高い。接近戦でうまく使えば強力な武器となるだろう。

機体については以上のことを頭に入れておいてほしい。では次に基本となる戦術をみていこう。



どんなにホーミングしようが避けることができる。



リロードは早い。弾数はないが、連続発射は威力[illegible]

アンドロメダ基本戦術マニュアル

アンドロメダは機体の性能から最も有効な戦術は常に間合いをとり、攻撃しては離れるヒット・アンド・アウェイ戦法が効率いい。しかし、この戦法だとミサイルで攻撃することが多くなってしまう。アンドロメダのオプティカルミサイルは弾速が早いわけでもなく、ホーミングも弱い。ワイルドベアでもないかぎり、正面から遠くで狙っても避けられるのがオチである。かといって、避けれないような近くで撃っても相手の副装備による攻撃を受け、大ダメージをうける可能性が高くなるだけである。

このことからある程度の接近戦も必要なことがわかると思う。

接近戦や遠距離戦は相手の機体によって異なるので、ここではパースウェイダーを例にしてどんな風に戦うか説明しよう。

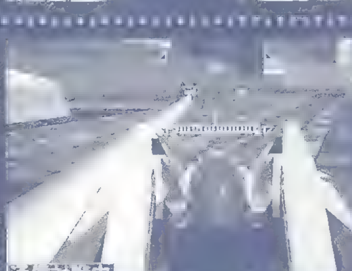


遠距離で撃っても早々当らない[illegible]

パースウェイダーで見る接近戦と遠距離戦のコツ

●接近戦（不利）

パースウェイダーは副装備が自動追尾型なので、かなり接近して撃たれるとかなりの威力がある。これを主体に戦ってくる。いくらほとんどの攻撃が避けれるとはいってもそれはミサイル系の話。副装備はほとんどムリだ。だから



パースと同じく、ワイルドベアの副装備は意外と痛い。

装甲の薄いこちらが少し不利になる。[illegible]相手の機体の斜めから近づくベーシックなパターンを使う



写真①、[illegible]



写真②、回り込みつつ、副装備を[illegible]中央に相手をキープしよう。



後退しながら隠れる。今さら攻[illegible]

のがよい。バースウェイダー[illegible]は旋回が実は[illegible]ように入り込みながら主装備で[illegible]ておくのがテクニック。そして、[illegible]ら後退しつつ、主武装を[illegible]て障害物に隠れ、距離をとる。このときあらかじめマップを[illegible]。後退しながらの運転はかなり難しいぞ！

●遠距離（有利）

バースウェイダーの主武装は[illegible]非常に似ている。どちらも避け[illegible]にくい。撃ち合いになるとこちらが有利。しかし、めちゃくちゃに撃っていても弾速が遅いので当たりにくいだろう。

[illegible]

①相手の機体の斜めから撃ち込む。

②レーダーで先読みして、地形的に出てきそうな所に[illegible]ておくようにして撃つ。

③接近戦は相手のリロード中を狙い、相手の動いている方向の逆を狙うこと。

それぞれの理由を説明するとまず①については正面からのミサイルは引きつけてから真横に移動して避けるのが最も[illegible]はかなりキツイ。一度、ミサイルに対して正面を向かなくて[illegible]めからの攻撃はアンドロメダだけでなく、サイコマの基本ともいえるだろう。



斜めから撃つのは基本だ。

②についてはお互いの位置[illegible]の、レーダー上でしか確認できない写真③のようなとき、[illegible]

③は高度だが一度前進しつつ、相手の主武装を避わす。そして、相手の主武装がリロードされる前に猛攻をかける。[illegible]がこのサイコマをやっている人にはよく見られる。これは





[illegible]動いている方向と逆にミサイ[illegible]すいのだ。接近戦での主武装はホーミングがほとんどかか[illegible]



接近戦ではホー[illegible]くいので自力で狙うことだ！

ミサイルの当て方のコツは[illegible]もかなりヒットさせやすいぞ。

機種別ワンポイント攻略

[illegible]としたコツがいる。それを最後に説明しよう。

VSピースキーパー

[illegible]ポイント。視点を一番遠くすると避けやすい。リロードが[illegible]近戦を仕掛けてもよい。基本[illegible]

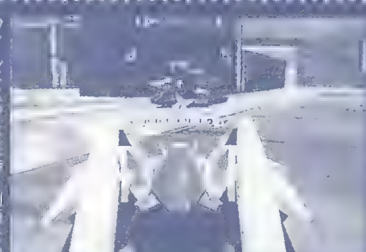
VSムラサメ

[illegible]接近戦で回りを回って副武装[illegible]



VSワイルドベア

[illegible]らこっちのもの。側面に回り込むのはたやすいはず。全キ[illegible]



ワイルドベアは楽勝！側面をつきまくれ！

VSブードゥー

同じ機動性の高い機体だけに弾速が早い分、ブードゥー[illegible]なる。副武装はこちらのほう[illegible]るしかないだろう。

[illegible]で決まると思う。とにかくア[illegible]

嫌われるビークルになるために…

ムラサメ

接近時の攻撃力を嫌われ、中、遠距離で戦わされるムラサメ。その状況下でも冷静に対応することでもっと嫌われるようになろう!

担当：ずるずる

攻撃力を過信するな!過信はあせりを生む

ムラサメの特徴でもある強力な攻撃力は、接近時においては最高の威力を発揮する。この威力を知っている他のビークルの使い手は、自らのビークルが接近時に有利なタイプでないかぎり、まずムラサメには近づいてはくれない。

中、遠距離で展開されることが多くなってくると、このムラサメにとってかなり困った状況になる。

とくにその距離での戦闘でそれとは[illegible]攻撃能力を持つムラサメであるが、下から数えたほうが早いその足の速さでは、たとえ攻撃力で[illegible]上回っていたとしても、動き回られたらジ・エンドである。

それを知っているムラサメ使いは、それを[illegible]、なんとしても接近戦に持ち込もうとしてしまう。しかし主導権を握られている状況で、そうしようとしてももう手遅れ。あせっている心理状態で正確な操作は不可能といっていいだろう。

接近すればなんとかなる[illegible]考えは、その攻撃力があるからといっていい。

ここでムラサメ使いに考えてもらいたいことは、その攻撃力をいわゆる「核の脅威」的な使い方をしてやることで、攻撃の幅を作ることができる。

「攻撃力を過信するな」がムラサメ使いの合言葉だ。

中、遠距離での戦闘力をアップし、万能ビークルを目指す!

対ムラサメ仕様でくる敵ビークル。当然ながら距離をとりながらの展開となる。

非常に厳しい状況だが、その中で勝つ方法を見いださなければならない。

距離をとられた状況でムラサメができることは、主装備のミサイルを撃つことのみ。

[illegible]連射能力が高いムラサメ。[illegible]相手よりも足の速いビークルが多い中では、よけられてしまう確率が高い。

しかし[illegible]ことを示していることだ。

もし追わなかったら。

そう、[illegible]どうなるかというと、その距離を得意とするビームサーベル[illegible]ヒット&ウエイ[illegible]前に出てくる。

これが狙い目!

[illegible]を動かし、舞わせ、その動きを明確に読み、そこへミサイルを撃ち込むようにする。

こうすることで距離をとられていても冷静に対処することができるし、展開もわかりやすくなるし、動きも読みやすくなるのだ。

するとどうだろう。距離をとられても不利には思えないはず。絶対有利とは言えないが、互角以上にはもっていけるはずだ。[illegible]

逃げる際、攻撃する際の注意点について

ムラサメが逃げる状況に陥るとすれば、[illegible]装備を持つビークルに接近されたときや、こっちがミサイル切れになったときだ。

[illegible]するビームサーベルだ。

ビームサーベルの利点は、相手の攻撃をすべて相殺できる点だ。

この威力を過信して、攻撃に使う人もいるが、これほど強力な防御方法はない。いざというときに非常に頼りになるヤツだ。

[illegible]のか、逃げなきゃならないときだ。

「ムラサメ!」

そんなときに1発ビームサーベルを!これが作動している間は、正面に関しては無敵。

さらに攻撃力もあるので、相手を後退させることもできる。

これでピンチを切り抜け、体勢を整えたい。

攻撃する際に気をつけることは、弾の残り数に注意すること。追い込んでいくとつい



ビームサーベル&連射ミサイルの威力は、最後の切り札だ!



ヒット&ウエイの弱点、それは一度目前に現れること!



ビームサーベルを使う。これにより確実に後退できる。

「とどめだあーっ！」
とかいって全～部ミサイルを[illegible]てしまう。
ハッと気づくと攻守が一転し逃げなきゃいけない状況に。
まわりのミサイルポッドの有無を[illegible]ながら、[illegible]撃ち過ぎに気をつけたい。

地形にも気をつけたい

足の遅いムラサメにとって[illegible]の多い[illegible]は苦手。
そういうところでは、なるべく外周を移動しながら有効に障害物を活用したい。
障害物があれば、それを[illegible]用して敵はヒット&ウェイをしてくるはず。読んで戦え[illegible]

機種別攻略 あえて不利な状況にトライ！

落ちついて対応すれば、中、遠距離でも互角。あえて[illegible]状況を[illegible]、相手を[illegible]てやりたい。

●バースウェイダー
バルカンの威力とスピードのあるビークル。
[illegible]
サイルで少しずつダメージを与えていきたい。
接近されずに気をつけることは、スピードを利用して視界から消えながらバルカンを撃ち込んでくること。
その場合[illegible]レーダーを見て近づく予知能力を身につけ、ビームサーベルで距離をとれるようにしていこう。

●アンドロメダ
全ビークル中、[illegible]を持つビークル。
[illegible]をつけるとすれば、その[illegible]速ゆえに多用してくるヒット&ウェイだ。
ここ[illegible]距離をとれるか[illegible]ら（逃げまわるような感じ）置きミサイルを撃っていく。
[illegible]グしにくいミサイルなので、[illegible]ていくことで、ダメージを最小限に抑えることができる。
[illegible]障害物のある[illegible]うへあるほうへ呼び込んで、[illegible]

●ピースキーパー
近距離戦ではムラサメよりも一枚上のビークルかも。
接近戦を好む[illegible]合わせかもしれない。
どちらも接近しようとするためにそうなるのだが、[illegible]ビームサーベルを持っているので、その使うタイミングさえ間違わなければ接近戦で[illegible]ことできるはずだ。
しかしこれもやや優位になるだけで、その状況が長く続[illegible]い。
そこでバースウェイダー、アンドロメダに対応したよう[illegible]
ここに[illegible]いピースキーパーでは、その攻撃が威力を発揮する。

●ブゥードゥー
当たり判定の小ささと動きの速さがウリのビークル。
その速さを利用し、ヒット&ウェイ、スナイパー攻撃を仕掛けてくることが多い。
小さいこともあって、非常にミサイルを当てにくいため、無駄弾が多くなり、ダメージを与えることなく[illegible]とも。非常にやりにくいビークルだが、逃げ方を上手に考えていくことで、中、遠距離[illegible]ことが可能。
それは、できるだけ外周を逃げまわることで、ブゥードゥーのヒット&ウェイを[illegible]の4つの角に追い込むことができればGOOD。そうなったらビームサーベルで追いつつ（フリをして）置きミサイル攻撃で[illegible]。

●ワイルドベア
あのホーミングミサイルにはどのビークルも悩む。
[illegible]ークルなので、無理なく追い込むことができる。
しかし追い込むまでの過程で、ミサイルを処理していく作業がある。できれば進みながら相殺しつつ[illegible]動きの遅いムラサメではまずよけきることは不可能。[illegible]れたーと思ったら相殺せず、より障害物の奥へ逃げなければならない。そのため、前進できず、いつまでたっても距離が縮められない状況に。
そこで、距離を縮めようとするのではなく、回り込むような感じで攻撃していく。
そのときの注意として、必ずワイルドベアのほうを向きながら移動するようにする。
これにより、もしミサイルを撃たれたとしても、ビームサーベルで壁を作る、ミサイルで相殺という作業がしやすくなり、ダメージを[illegible]することができる。
[illegible]イはしてこない相手なので、少しずつ回り込むことをしな[illegible]ミサイルを撃ち込んでいこう。

■ムラサメ
この同ビークル対戦は、どれだけ攻撃の[illegible]で決まる。
接近戦では、先にビームサーベルを使わせる、[illegible]イルにヒット&ウェイを組み合わせるなどして、圧力をかけていく。
中、遠距離では、[illegible]
どちらの状況でも基本は逃げるフリがポイントだ。

待ちには待ちで対応しよう

足の遅いムサラメが、待ちを[illegible]て攻めていっても、ヒット&ウェイのいい的になるだけ。
待たれる状況になったら、あせらず、まずミサイルの残弾数と、ビームサーベルのエネルギーの量をチェックし万全の状態にすることが大切。
そうすれば、いざというとき、その不快感を一気攻撃で晴らすことも可能だ。
常にミサイルポッドの位置に気をつけ、ある所、ある所へ移動しつつ、様子を見るようにしていこう。
[illegible]は、時の[illegible]も攻撃パターンを多く持つことで引き込むことが可能だ。
接近戦にこだわらず、離れて戦うスタイルに慣れ、置きミサイルを上手に使いダメージを。


相手側から見た状況。得意気な顔をしてるに違いない。


もう何が何だかわからない状態。見極める状況ではない！


障害物のスキ間を通るときは、向きに注意し、音に注意したい。

[illegible]に隠れて生きる(古い)…

([illegible])

ワイルドベア

先読みか、それともゴリ押しか?　[illegible]手[illegible]闇に葬り去れ!

担当:闇将軍に昇級!　立衆多

戦う前に己を知れ! ワイルドベア基礎知識

まずはワイルドベア独特の[illegible]スタイルを[illegible]げておこう。

[illegible]相手[illegible]
[illegible]合いを[illegible]れるだけ[illegible]
[illegible]サイルを[illegible]
[illegible]逃げ[illegible]([illegible]に隠れられる所)を用意しておく
⑤マップはすべて覚える

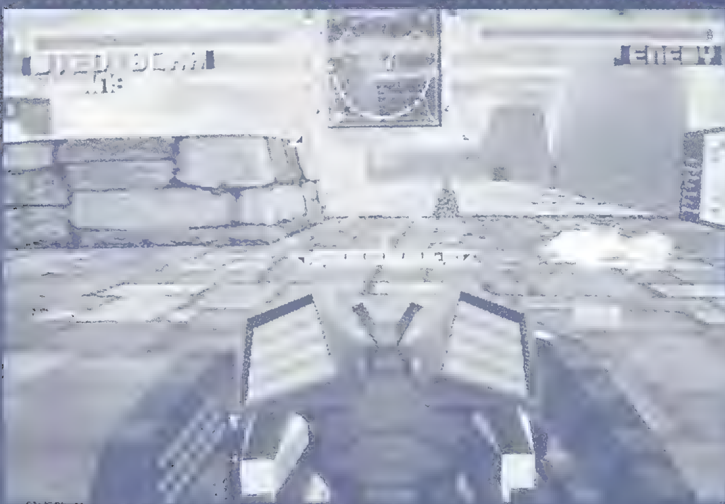
[illegible]イルドベア(以下「ベア」と略記)使いにとっては最重要[illegible]。[illegible]離戦がやりにくい[illegible]公園ステージでは壁ごしに姿が見え[illegible]

まずは遠距離戦にもちこめ! ランバージャック地獄

スタートしたらまず牽制のミサイルを相手めがけて1、2発撃っておこう。これは無理して命中させる必要はない。真の狙いは、相手がそのミサイルの軌道を見ているスキに[illegible]る。周知の通り、ジャミング[illegible]たい。

そしてできることなら、外[illegible]ら距離を広げていこう。

その理由はベアの副武装にある。ベアの場合、副武装の[illegible]



[illegible]



命中!アウトサイドボクシングの要領で相手を釘づけた。



外から中央にいる相手の動きを[illegible]てミサイル発射。

[illegible]いはここへ来るだろう、と読みを働かせてミサイルを撃っていく。この段階でリードを[illegible]なるぞ!

キャラ別戦術指南 闇の恐怖を与えん…

[illegible]い方を解説していこう。

対ピースキーパー

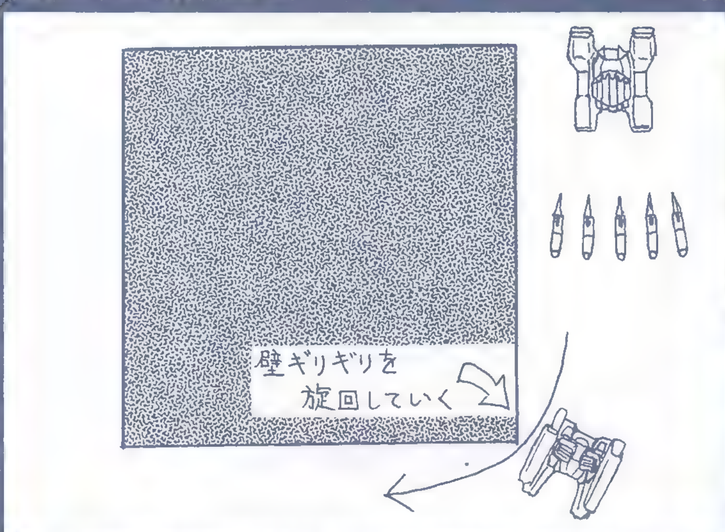
当初は最もやりにくいと思われていたが、戦闘スタイル[illegible]

まず主武装の5連装ミサイルに対して、ある程度の距離をとっておく[illegible]わすことができるのだ。

そういうわけで、ピースキ[illegible]ーパー戦は中距離でも戦うことができる。[illegible]くこと。ここへ逃げるときには、壁をこするようにして入るとよい。

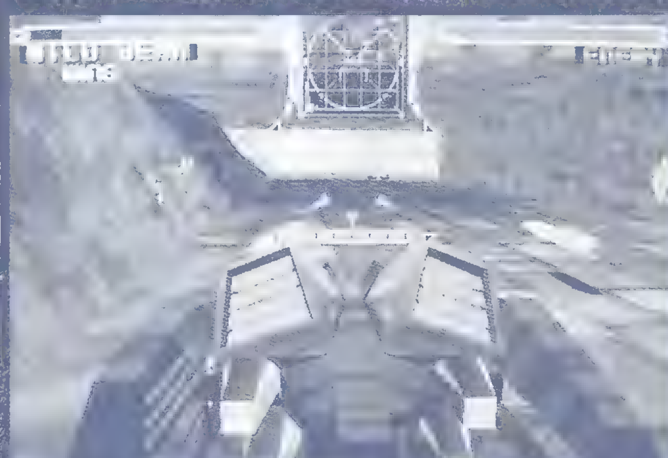
[illegible]バルカンだけで応戦する。[illegible]中率がガクンと落ちてしまうからだ。(密着すれば当たるけど…)

理想とする戦い方は、先に相手のミサイルを撃たせて、[illegible]にこっちのミサイルをくって[illegible]距離戦だけでは、ミサイルを[illegible]イントは稼げないぞ!



対ブードゥー

[illegible]



巨体をミサイルの闇へ。この後は待望の反撃だ!



ために、出会い頭に撃たれたらもう避けられない。副武装の猟犬ミサイル[illegible]位置を察知されるし、ボディーが小型なのでミサイルを当てにくいのは実にイヤミだ。

距離をとって先読みでミサイルを積極的に撃ってリードをなんとしても奪おう。リードしたら距離を少し縮め、相手の猟犬ミサイルを探す。そしてそのミサイルの来る方向へ[illegible]ミサイルを撃つ。[illegible]そう。相手が[illegible]を探すために[illegible]猟犬ミサイルを[illegible]しまうのだ。[illegible]をもってすれば、そのダメージはたかが知れたもの。[illegible]ておいて強烈な一撃をお見舞いしてあげよう。

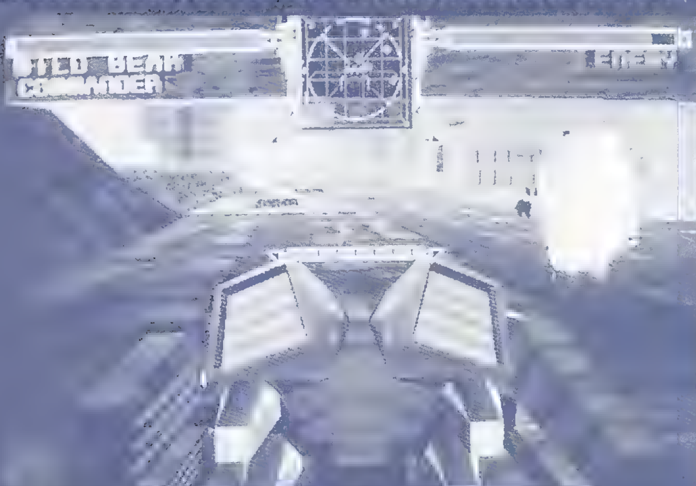
[illegible]

対ムラサメ

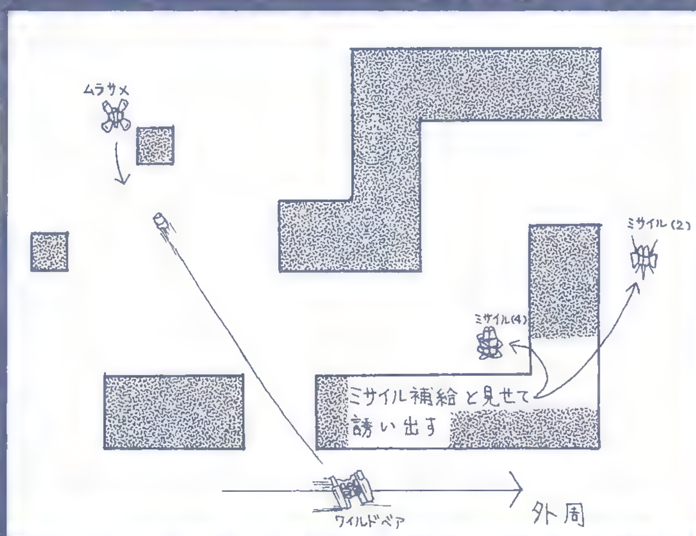
こちらは相称がとにかく悪い。距離に関係なくミサイルを（レーザーソード）で相殺される。接近されるとミサイルを連射されて酷い目に遭ってしまう。

ムラサメ対策は、ズバリ「ウソつき」に徹して戦うことである。最初のうちはこちらのミサイルをわざと相殺させ、エネルギーをチャージして[illegible]位置に[illegible]。撃ったらすぐに[illegible]。

そしてアイテムのある位置に向かって一直線に逃げる。逃げると言っても、大量のミサイルを抱えたまま逃げるのだ。[illegible]のチャンス[illegible]相



やっぱりいたいた！[illegible]カウンター[illegible]ね。



手に思い込ませて、ノコノコと現れたところをすかさず叩きにかかる。今度は相手のミサイルを切らしにかかり、切れて[illegible]補給をしよう。

あとは逃げる相手の背中めがけて反撃、反撃。これ相手に背中を向けるのは[illegible]。

対アンドロメダ

現段階でいちばん手強い相手だ。外周に沿って動き回れば、相手の出会い頭をミサイルで叩こう。外周以外の所では、背後に回られないようにレーダーをこまめにチェックすること。

序盤にリードを奪えばシメたもの。逆に接近戦を強要し一気に勝負をつけてしまうことができる。逆にリードされるとこれほどつらい相手はない。ミサイルをひょいひょいとかわされ、ずっと遠くに逃げられるし、相殺がバレると先回りしてアイテムを泥棒される。ジ・エンド。先読みでリードを守っていくか、接近して一気にカタをつけるかで勝機を見出せ。

対バースウェイダー

近・中距離戦はこっちが不利。副武装の差がまともに出てしまう。[illegible]相手の[illegible]するのだから。

[illegible]する。相手のバルカンをいかに使わせないかに勝負がかかっているぞ。アンドロメダと[illegible]相手なのだ。リードして相手が[illegible]。[illegible]有効。



攻撃・防御力に物を言わせてゴリ押し。逃がすな!!



[illegible]相手にはウソつき[illegible]よい。

残り後半を攻略

パズルボブル

PUZZLE BOBBLE パズルボブル

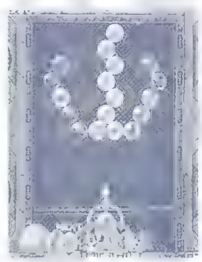
難しい面はそれほどないが、効率よく崩して安定度を高めよう。

担当：がっちん　イラスト：ギィ

前回は、前半のラウンド15までを抜粋して攻略してみた。今回も続きということで、ラウンド16～30の中からいくつかのラウンドを取り上げて攻略してみよう。

また、ほんのチョットだけど130万点ボーナスの狙いどころ、ポイントもフォローしていこう。

ラウンド別攻略



●ROUND18

根元から支柱のように1本だけでつながっているので、ここを崩せればクリアは余裕。

狙っていくのであれば、両サイドの翼？のように広がっている片側を崩して、反射撃ちを試みてみよう。ただし、初めから低い位置にボールがあるので、かなりのプレッシャーを感じる。

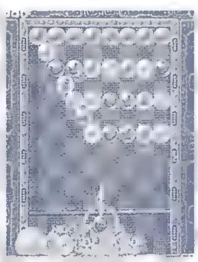


●ROUND19

色数が少ないので、下から適当に崩していっても構わない。

ただし、同色のボールが間に入れてくれと言わんばかりにセットされているので、図Aのポイントを意識して崩すことをススメる。

また、ROUND21も同じ形のボール並びになっているが、こちらのほうはROUND19ほど配置が仕組まれていない。むしろそちらは、下から地道に崩すよう心がけよう。

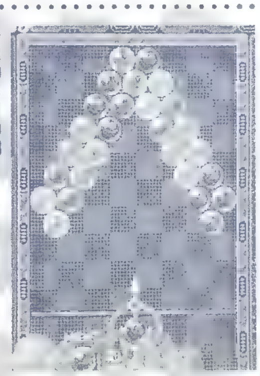


●ROUND22

赤玉が最上部にビッシリと並んでおり、その下かさらにその下のボールを崩せば、そのままで130万点を1回は取ることができる。

だが、それではさすがにヌルイので、もうチョット欲張ってみよう。

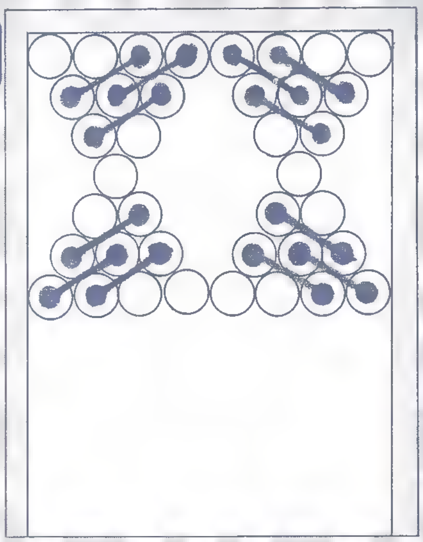
ということで、起爆剤となるボールのポイントは図Bの黒ベタの部分となる3カ所。左下に同色のボールを付けておいて狙うといいだろう。運にも左右されてしまうが、下から順々に取っていけば3回取ることができる。



●ROUND23

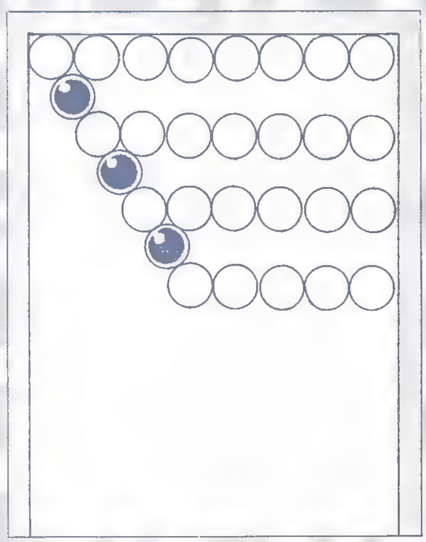
ボールが基本的に2つずつ付いているのでどこからでも落とすことができる。クリアする分にはまったく問題ない

A



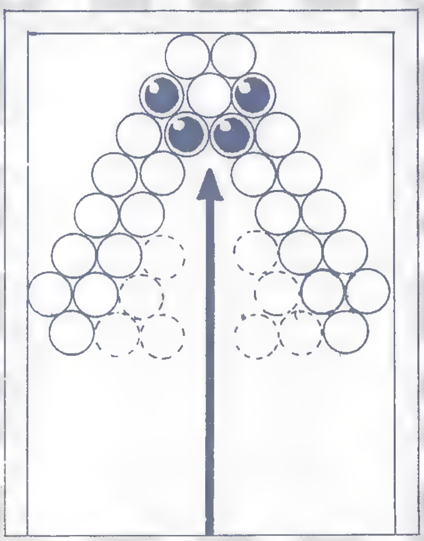
線で結ばれているボール同士であれば色はいっしょ。ここを狙い効率よく崩そう。

B



黒ベタのボールを起爆剤に使えば、複数回130万ボーナスが狙える。

C



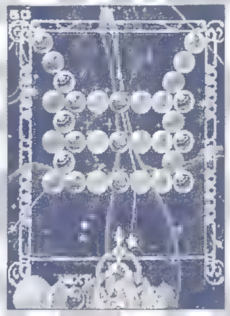
たとえ図のようにボールを積んでも根元を狙える。

だろう。

さて、まとめて落とすのを狙う場合は、ど真ん中に合わせやすいのを利用して図Cの黒ベタを起爆剤にしよう。ど真ん中への合わせ方は、前々号ですでに紹介済みだがもう一度言っておくぞ。やり方はレバー上に入れっぱなしでOK。別に難しくも何ともない。

ということで、ど真ん中への合わせ方は何の問題もない。となれば、図Cのようにボールを積んでいっていいわけで、かなりの数を積むことができる。もう終盤に差しかかっているところだが、狙うなら狙ってくれ。

残りはわずかか、勝負どころだ



●ROUND25

美しい星座の背景が描かれている面。時間が経つにつれて、スクロールがだんだんスピードアップするため、じつはやりにくかったりもする。

ROUND10と雰囲気が何となく似ているが、ここでは高得点ボーナスを狙っている余裕はほとんどない。

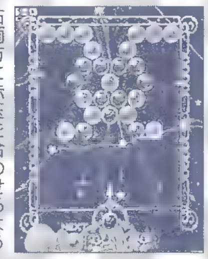
とくに、ラウンド開始直後が非常にヤバく、運が悪いとあっさり終わってしまう。全面を通してもこれほど初めから低いところに、ボールが位置付けられているラウンドはないしね。

ここはやはり忠実に基本へ戻り、下から崩していくしかない。幸い合わせられる色の種類は豊富に揃っているので、あまり玉を出さないよう心がければいける。このラウンドを抜ければ、最終面までは一気にたどりつけるはず。がんばろう。

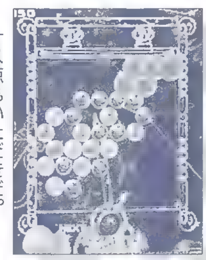
●ROUND27

後半のラウンドにしては全然難しくない。図Dの黒ベタ部分を早めに切り落としてしまい、根元にへばり付いている赤玉に合わせれば終わり。

ただし、片方の赤玉だけでは全体の塊は落ちてくれないので勘違いしないように。左右両方に赤玉を合わせるようにしよう。

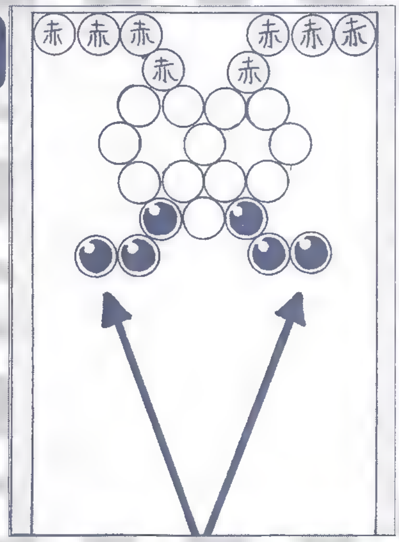


まとめて落とす場合でも、片方の赤玉を落として、その同じ側にボールをドンドン積んでいけばいいだろう。17個はすぐに貯められるので、赤玉がここ一番で来るかどうかの問題だけクリアすれば、ボーナス点もいただきだ。



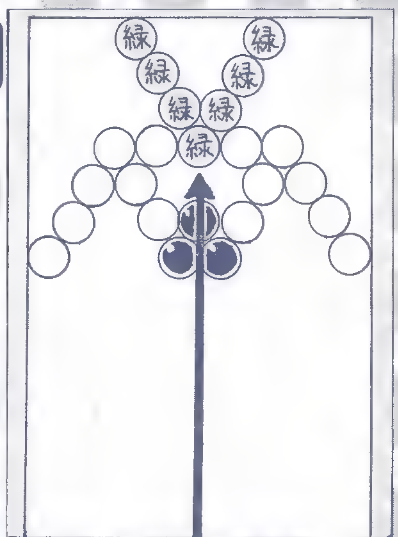
こんな感じ。

D



黒ベタのボールを早く落として、矢印の反射撃ちを狙おう。

E



黒ベタの真ん中3つを落としてしまおう。そのあとは一直線に狙える。

●ROUND29

ラス前のインベーダー面?ここも仕組まれているかのようなポイントがあるので、その部分にボールを放り込めば一気に落とせる。



そのポイントは、根元から2本伸びている3角形の先端部分。ボールの発射地点からみれば、お約束のど真ん中に当たるため狙うときは非常に楽。

つまり、図Eの黒ベタ部分である3つのボールを早くどかしてしまえば、そのポイントへ容易にたどり着けるというわけだ。

ボーナス得点表

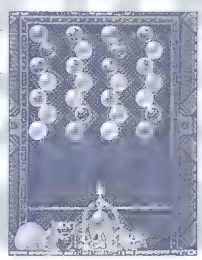
落下数	得点
1	20
2	40
3	80
4	160
5	320
6	640
7	1,280
8	2,560
9	5,120
10	10,240
11	20,480
12	40,960
13	81,920
14	163,840
15	327,680
16	655,360
17〜	1,310,720

それまで不必要なボールは左右へ捨てておき、集中的に真ん中を切り崩していこう。よほどの不運に見舞われなければできるはず。サクッとクリアしよう。

ついに最終面すべてのテクニックを駆使しよう

●ROUND30

と偉そうに言ってはいるが、これといった30面用の攻略法はなく、どんなにうまいプレイヤーでも終わるときは終わる。やはり、いままで使ってきたテクニックを総動員していくしかないだろう。



そして、なんと言っても一番キツイのはラウンド開始直後。合わせる玉がないときはマジで地獄。基本通り、いらない玉は左右に捨てつつ真ん中を崩し、両端の柱をショートカットしたい。しかし、いらない玉がドンドン増えてしまい、捨てる場所さえなくなるときもある。う〜んやはり運だのみ。

しかし、世の中は広い、この超激ムズの30面で130万点のボーナスを取るプレイヤーがいるらしい。よほど効率良く手前を崩さないと不可能なのにねえ。

130万点ボーナスを狙ってみる?

以上でパズルボブルの攻略はおしまい。クリアできた後は130万点ボーナスを狙ってみるのもいいかも。キツイけど、自らボールを積んで狙う面白さはなかなかいいよ。

しかし、まず無理だと思われるラウンドもあって、8、12、16、17、19、21、24、25、26、28、30面あたりはさすがにやめたほうがいい。まさに、命がいくつあっても足りない状態って感じだね。

上級者になれば、長時間遊べるというだけではなく、すばらしい戦略も実行できる。まさに、シンプルイズベスト。奥の深いゲームだ。

初級・DESERT・コースを攻める!

セガラリー・チャンピオンシップ

AM R&D DEPT.＃3

いかに速くコーナーを抜けるかを覚えて、ラリ〜をするぞ！

担当：ラリ〜スト　ずるずる



初級

プラクティクスモード初級をATで攻める!

セガラリー・チャンピオンシップの攻略がいよいよスタートする。

攻略の一番最初に登場するコースは、同じコースを3周するプラクティクスモードでの初級「デザート」コースだ。

選ぶマシンは好きなもので構わないが、まずコースを知ることから始めるため、両手でしっかりステアリングを握れるATを選ぼう。



今回の初級コースは、右のプラクティクスモードのほうだ。

ATを選ぶことで、マシンのコントロールは、両手で行うステアリング操作と、右足がアクセル、左足がブレーキという形をとることができる。

もちろん普通に右足のみで操作しても構わない。

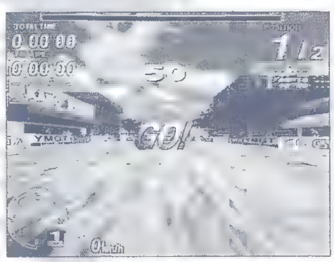


コースを選ぶとき、ステアリングの反力に気をつけよう。

スタートするまでの手順はコインを投入し、2つあるモードのうち、右側のプラクティクスモードを選び、次に3つあるコースのうち、一番左の初級「デザート」コースを選び、次に4タイプある（セリカ、ランチアのAT、MT）中から、ATのものを選べばスタート画面へ移っていく。

スタート

レッドゾーンに入らないようにアクセルコントロールをするのはかなり難しいので、ベタ踏みスタートでいってしまおう。「GO」サインが出たら真っすぐ、やや右へ進みつつ一つのコーナーを目指す。



スタート前からアクセル全開状態に。しっかり握ってスタート。

第1コーナー

1つ目のコーナーは、それほどきつくないが、そのイン側にエスケープゾーンはないので、ぶつからないように少しずつステアリングを切りながら寄っていこう。

注意するとすれば、コーナーの出口で、ややそのカーブが緩くなるので、少し切り戻すことを忘れないこと。

次のコーナーへラインを変えていくことも忘れずにどんどん加速していこう。

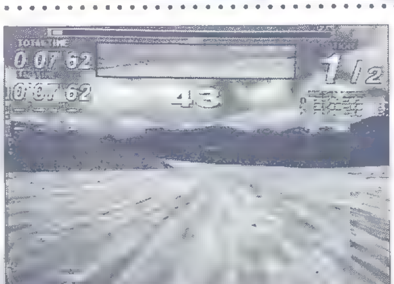


右側のフェンスにぶつからないようにしたい。けっこう怖い。

第1▼第2コーナーへ

第1コーナーの出口のフェンスに注意しつつ少しずつ左へ移動し、次のコーナーのインへ向けて方向を変えていく。

そのときの注意として、そのまま直接インを目指すのではなく、やや外から入るようなイメージで進入するようにすると、バンクが楽になる。



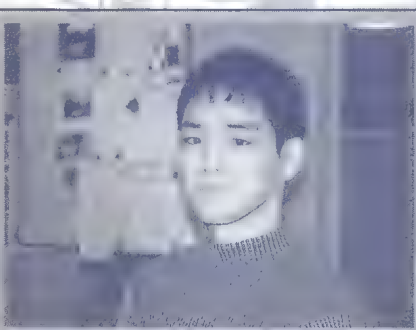
少し右寄りからインの逆バンクを登る感じでつっ込んでいく。

第2コーナー

このコーナーのイン側は、逆バンクになっている。

そのため、そこを通るとき、ステアリングが戻されるためややコントロールがしにくい。

そのことを理解しつつその部分を走り抜けていく。



セガAM3研の新井です。今回、私が担当したデザートコースの遊び所を紹介します。デザートコースで一番思い入れの強い場所というと、何といっても3連ジャンプです。気持ちの良いジャンプにするため、何回も作り直しました。プレイに余裕ができたらいろいろなジャンプを試してみてください。

初級コース制作担当の開発者のコメント付き



初級 DESERT

AM3研の山縣です。デザートコースは、「広がりのある大自然」をなんとかCGで再現しようと思いました。再三のリテイクの末、どうにか自然な感じに仕上がったと思います。岩場から最終コーナーまでは、見せ場の連続です。ときどきは風景を楽しんでクルージングをしてみてください。

逆バンクを登って下りる時間は短いので、その間で起きるステアリングから反応を力で抑え込むようにして、ラインを守りながら走る。



逆バンクの反動をしっかり受けとめてしっかり左へ曲がる。

第2▼第3コーナーへ

逆バンクのところから平地へ戻ったら、次は少しきつめのコーナーへ進入する。

そのキツさに対応するため、アウトから少し強引にステアリングを切り込み、少しスライドさせながらインを走り抜けていく。



やや左寄りにラインを変え、インへ。手前で強めに切り込む。

注意する点は、そのスライドさせるポイント。インにきてからでは遅いので、手前でより多めに切り込んでいく。

第3コーナー

コーナーの少し手前でマシンをスライドさせてから進入。

スライドさせることで、次に抜けていくためのマシンを方向を得、その進行方向と、慣性で移動するパワーを利用してより速く走るようにする。

グリップ走行では得られない方向のベクトルを作りより速く走ることを覚えよう。

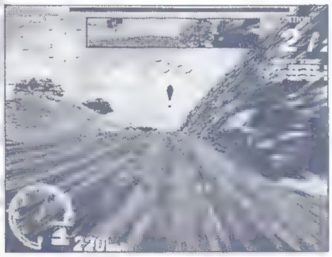


手前でスライドさせ、ラインをミドルへ戻していく。

ジャンプ

ステアリングを戻し、直線へ。この直線でのライン取りは、ミドル。そこから次のコーナーへのインへ向けて真っすぐ走っていく。

その途中に1つ、ジャンプ台がある。あわてず、ステアリングをしっかり握り、真っすぐ、全開のまま飛ぶ。

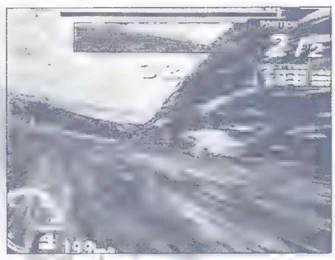


ジャンプはミドルから進入し、インの方向へ飛んでいく。

第4コーナー

ジャンプ後、次のコーナーのインへ向けてつっ込む。

このコーナーのイン側は、また逆バンクになっているので、そこを登りながら走ることになる。が、このインを抜けるとき、その逆バンクがジャンプ台となるため、そのジャンプでアウトに飛ばされないようにする。よりインを向きながら抜けるようにする。ジャンプ後、急ハンドルをしないように右へ。



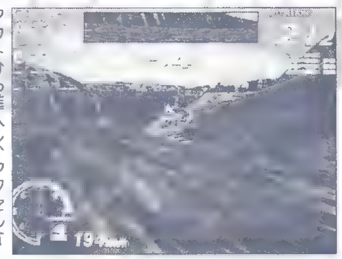
逆バンクのジャンプ台をよりイン目指して入り、方向を決める。

第5コーナー

チェックポイントをやや左寄りで通過したら、第5コーナーのインへ向けてつっ込んでいく。

ここのコーナーと、次のコーナーとの間は非常に短く、キツくなっていくので、ここの抜け方に少々気を使う必要がでてくる。

ここのコーナーは、複合コーナーの入り口と考え、ややアウトへふくらんでいくイメージでラインを作り、手前からアクセルを緩めることでスライドさせて進入していく。

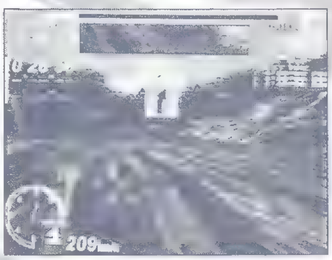


アウトから進入し、アクセルオフと切り込みでスライドさせる。

第5▼第6コーナーへ

第5、6コーナーの間は、スライドしながらの走行。

1つ目をややインから入り、アウトへふくらみ、そこからマシンの向きを直し、次のコーナーのインを目指して直進していく。オーバースピードとタイミングを注意しよう。

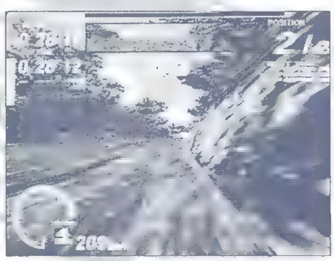


スライドさせて抜けてきて、次はグリップさせてインへ。

第6コーナー

第5コーナーの入り口でのスライドと減速のタイミングさえ合っていれば、ここのコーナーは楽になる。

ややアウトから進入することになるが、そこからインを目指し進入し、その後は、そのままインへ走るようにする。



アウトからインへ。抜けるときもそのままインをキープする。

その理由は、次にある3連ジャンプのラインを右端にとるため。ジャンプしながらのラインの変更は、非常に危険だから前もって、コーナーの出口でラインを合わせておこうというのだ。

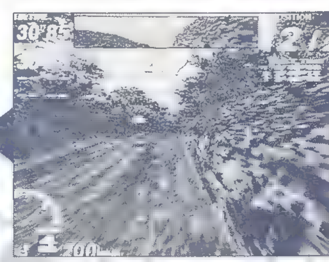
内側の壁に気をつけたい。

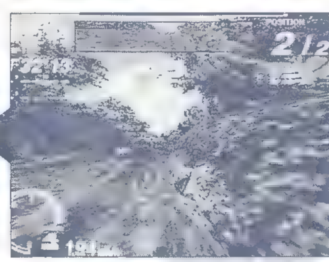
3連ジャンプ

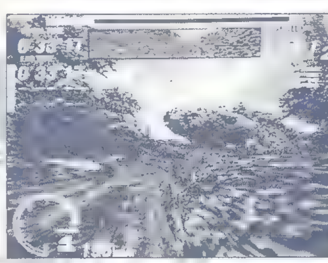
すでにラインは一番右寄りを走っているはず。そこからそのまま右側をキープしつつ3つのジャンプを飛んでいく。

このときのアクセルワークは、全開のまま。簡単だ。

もしラインを変える(少し)場合は、着地する前、飛んだあとに少しだけステアリングを切るようにすること。





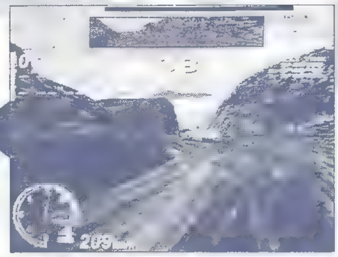
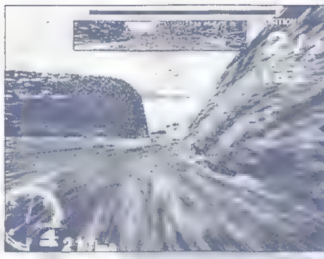


飛び出す角度が少しずつ違うので、その瞬間に気をつけ、着地前に直し、右の壁寄りを飛ぶ。

クランク

3連ジャンプを抜けちょっとした左をスレスレで抜け、ラインをアウト寄りにしてからしばらく真っすぐ走り、クランクへ進入していく。

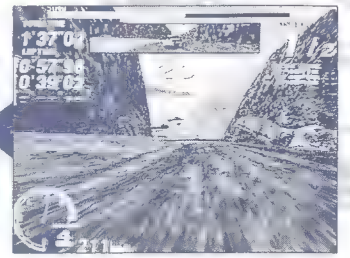
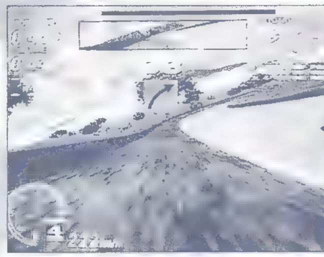
クランクは、真っすぐ走ってきていると先が見えないが、アウトから進入すると真っすぐ走ることができるラインが生まれる（やや曲がるが）。
最初の左を意識し、次の右は切り戻す感じで抜けるといい。タイミングに注意したい。

クランクの入り口は、アウト、右寄りから入り、抜けをよくし、その先のダートへ真っすぐ進む。

クランク▼最終コーナー

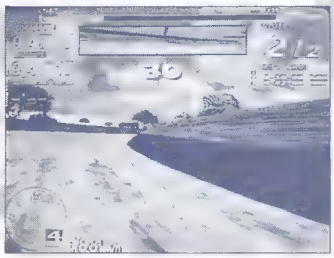
クランクの出口では右へは曲がらず、その先の直線にある左側の縁石につっ込んでいくラインを取る。
そこから最終コーナーまでその左側の縁石（というよりはダート）の上を走り、アウトから進入できるようにする。
少し傾いているのでコントロールに注意しよう。

クランクを抜けるときからダートへは直進状態。そのまま右へ傾くダートを走り抜けていく。

最終コーナー「ロングカーブ」

このコースで一番キツいコーナーといえるのがこれかも。きついというよりは、長いため、いつまでステアリングを切っていればいいのか、どこまでスライドさせればいいのか、タイミングは…。
今後、速くなっていく上でネックになるところだろう。
現段階の抜け方としては、できるだけアウトから入り、できるだけ奥まで進入したところで、アクセルオフで減速し、かなりスライドさせ、インをなめるように抜ける。
ラインは少しずつアウトへ。



ロングカーブは、どれだけインにへばりつくか、慣れが勝負。

3周目をノーミスで走る

プラクティスモードで走る場合、敵車となるマシンは自分以外は1台のみ。そう、その1台さえクリアしてしまえば、あとはコースを思いきり攻めることができる。
楽な半面、しっかり攻められるので、ミスは全～部自分のせいということになる。
まずはアクセルワークでオーバースピードに気をつけ、ぶつからない、早めにステアリングを切るなどして、常に自分の手中にマシンがあるようにしたい。そうすれば、ノーミスも早く達成できるぞ。

早めの操作が速く走るためのポイント

グリップの悪い路面を走る上で何が怖いかっていうと、手遅れのコントロール。
自分で大丈夫だと確信できる減速ポイント、切り込むポイントがわかるまでは、できるだけ、そのポイントを手前へ手前へともってくるようにする。そうすれば、まずアウトにふくらむことはないし、コントロール不能状態になることも少ない。
まずはゲームに、マシンに慣れることから。がんばろう。

ショートカットも本格的になる!

GREAT 1000miles RALLY

今回のコースは、ステージ6からステージ8まで。このあたりからは、見つけにくいショートカットが出てくる。覚えてタイムアップするぞ!

担当：ずるずる

ちょっとひと休み的ステージ
STAGE 6

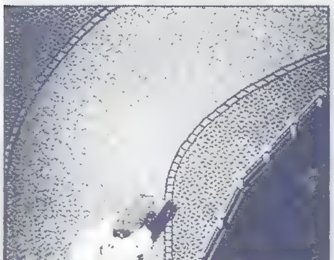
全ステージの半分ぐらいまできたわけだが、まず1つ目のこのステージ、中盤ではあるが、これはきついというほどのものではない。

がしかし、決して気を抜くことをせず、ノーミスで走り抜くようにしたい。

そのためには、やはりマップを覚え、全体を把握したい。

このステージの覚えるべきところは、前半のカーブの連続するところと、中盤にある障害物の場所だ。

スピンに注意しつつ走るぞ。



ここのカーブは、ただ右に曲がるだけでなく、すぐ左にも曲がる。



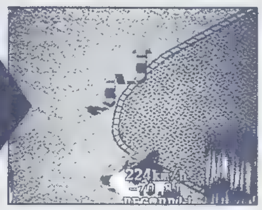
後半にはこんな90度のカーブも。しっかりインをつこう。



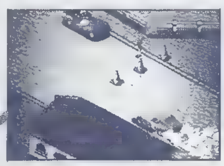
この前のカーブを抜けるときに、少し減速すると安全。



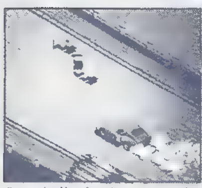
中盤に入ってきついカーブへ。なるべくアウトから入るように。



アウトから進入し、スピンに注意しつつ、抜けながらやや減速する。



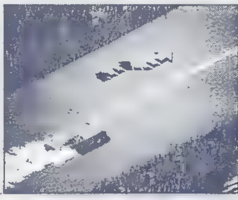
コースの右側に故障車出現。！マークが出るので注意。



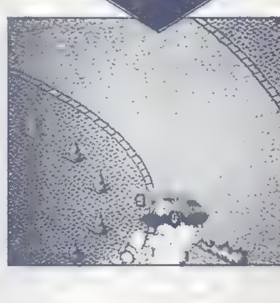
スッと曲がるところ。チョンとレバーを入れて抜ける。



1度左に曲がってから思いきり左へ。その感じをマップで覚えておく。スピンに注意しよう。



スタートしてすぐは敵車とのバトル。少し右へ曲がるときの敵車の動きに気をつけよう。





あまり左に曲がらずに右へ進入していくと抜けやすい。

マップを上手に使うコツとして、連続するカーブの部分を、1つのグループとし、それを流れで覚えるようにする。

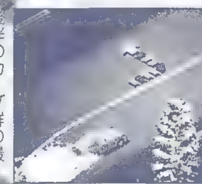
マップを見ながら手を動かし、右から左、アクセルを少し戻しながら…なんてね。

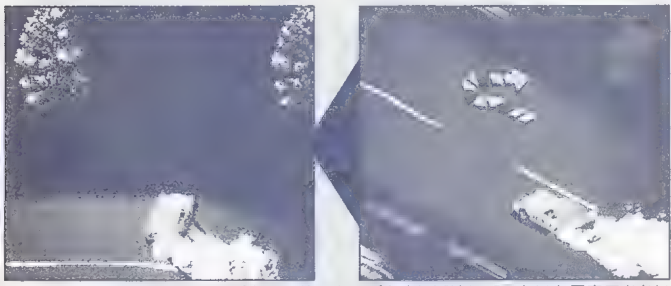
首を振りながらでもいいぞ。

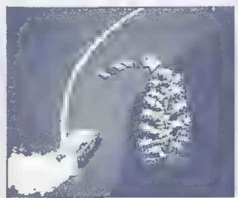
きついカーブの連続が多い！
STAGE 7

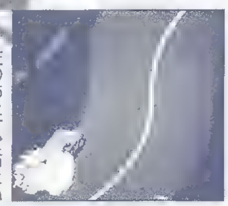
細かいカーブが多い印象を受けるのがこのステージ7だ。
直線が少ないため、少しでも加速していこうと思いがちだが、カーブとカーブとの間が短いため、オーバースピードになってコースアウトしてしまうことが多い。
まずその辺に気をつけつつ、スピードを抑えながら走り、その上でカーブを速く走り抜けていくために、アウト＝イン＝アウトという感じでラインを作っていく。
とにかくカーブが多い。マップを見ていても、どこがどこだかわからなくなることも。
そこはやはりやり込んでいく中で、少しずつコースの展開を覚えたい。あとはオーバースピードに注意だ。

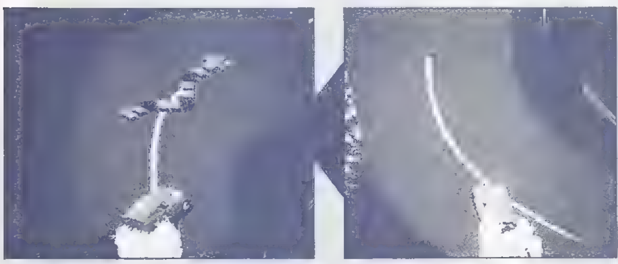

最後の最後にきついカーブが存在する。少しでもショートすべくインをついて走ろう。

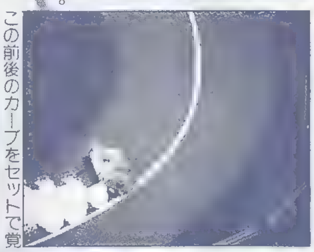

後半のカーブ群の最後にあるのがこれ。しっかりインへ。

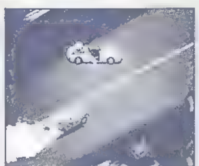

さあショートカットだ！その前のカーブを少し減速してこないと反応できないので、それを忘れずに抜けてくること。何事もあわてないことが大切。


スピードを出させないためのカーブで直線的に走ろう。


左のあとすぐ右というのを忘れないこと。

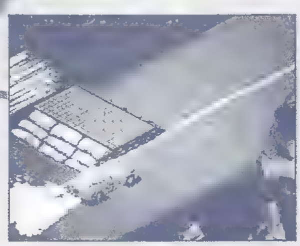

右、右と2つのカーブが続くところ。その前のショートカットから抜けてすぐ右になる。

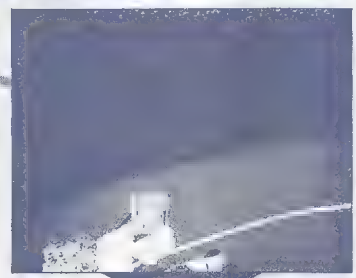

この前後のカーブをセットで覚えること。減速を忘れるな。

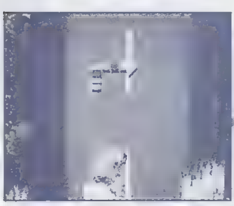

おっと障害物。気をつけて走ろう。

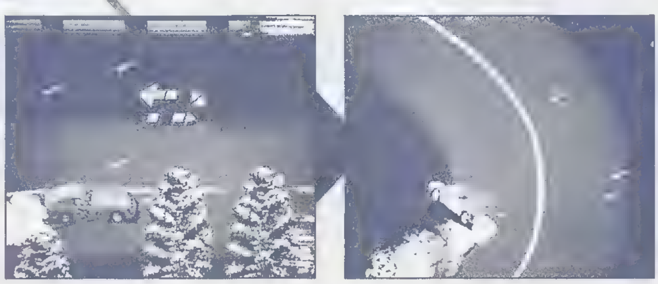

この左のイン側の突起物に注意して抜けろ。

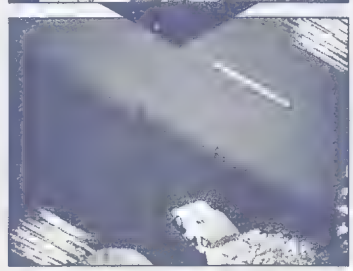

序盤の連続コーナーのシメはこの右。抜けて直線へ。次のコーナーまで思いきり走れ。


障害物のマークに反応！覚えるまでは、真ん中を走ろう。




連続カーブの1つ目。安全に3つ抜けるために減速して進入。


きついカーブの2つ目。1つ前のカーブで減速し、確実に抜け、次のカーブへ進入していく。


長い直線のあとにショートカット。これはかなりのもの。通ってタイム短縮だ。

大ショートカットでタイムアップ!

STAGE 8

ステージ8は、マップを見てわかるように、とーにかく直線が長い！

レバー操作が少なくなるので、非常に楽になるが、上手になってからは、上達感が少ないステージとなる。

どこで縮めるか。これがとてもつらいことなのだが、まずは、ミスなく走ることから始め、少しずつコースを攻めていってほしい。

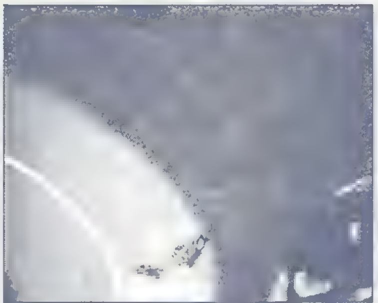
さてこのステージ、直線が多いというイメージがあるが、ここには、大ショートカットが存在する。知っていたかな。

その大ショートカットは、ステージの中盤にあり、マップ上では、上に向かって走ったあと、一度左へ90度曲がったあと、180度ターンをして右向きに走るところ。

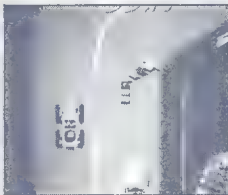
そこを、な、なんと、左へは曲がらずに、林となっているところをより右寄りに走り（右斜め上へ走る形）、右へ向いているコースへ合流する。

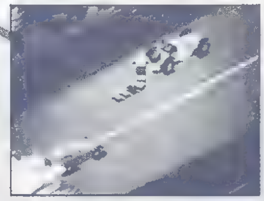
この大ショートカットは、コースを思いきりはずれるため、異様に不安になるが、コース外にある岩石に気をつけつつ右斜め上へ走り向けていけば、問題なくコースへ戻ることができる。

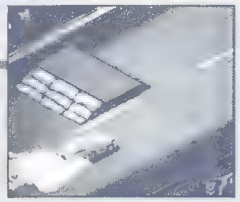
勇気をもって右へ抜けよう。


大ショートカット！道は左へ、自分は右へ。信じられなーい！


コース外の障害物に気をつけ、右斜め上へひたすら走る！


最後のカーブも注意したい。気を抜かない。


後半の長い直線を走ったあと、ゴール前に左へのカーブあり。

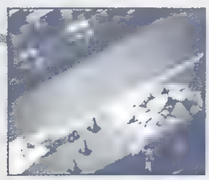

おっとジャンプ台。まずは左側に。そのあと右側にもある。

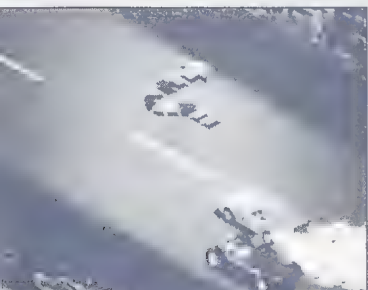

ここの左カーブを抜けたら長〜い直線。！マークに注意せよ。


ここの右カーブを抜けたら直線。障害物に気をつけて走るぞ！

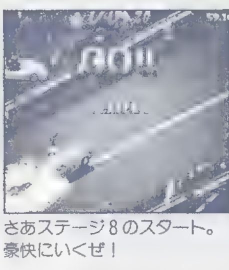

おっとここにも障害物。少しずつ右へ寄っておこう。


右への直線を走ったら左への90度曲がるカーブへ。覚えておこう。


直線には必ず何かあると思っておくとより反応しやすいぞ。



前半にあるきついカーブの2つ目。ここも少しでもショートをするようにしよう。


さあステージ8のスタート。豪快にいくぜ！



スタートしてすぐきつい左カーブ。スピンに気をつけつつ曲がろう。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ギャラクシーファイト

増刊係

(ふりがな)
お名前

年齢（　　）歳

性別（男・女）

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　）

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

（4月15日号）

(ふりがな)
お名前

年齢（　　）歳

性別（男・女）※

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）

※都道府県

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　）

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社

ヴァンパイアハンター
大会実行委員係

(ふりがな)
お名前

年齢（　　）歳

性別（男・女）※

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）

※都道府県

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　）

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

ギャラクシーファイト　アンケート

1. お気に入りのキャラクターの名前と、その理由を答えてね。
   キャラクター
   理由
2. 嫌いなキャラクターについても、同様に答えてね。
   キャラクター
   理由
4. お薦めの技と、その理由を答えてね。
5. ギャラファイをプレイしての感想をどうぞ。
6. もし続編が出るとしたら、どんなゲームがいいですか？イラストなんかもよろしく。

第11回ゲーメスト杯争奪
全日本ヴァンパイアハンター
大会申込用紙

選手希望かギャラリー(見学者)希望のどちらかをマルで囲んで下さい。

①選手希望　　②ギャラリー希望

①・②の予定の定員をオーバーした場合は、抽選となります。抽選により希望がかなわなかった場合、残りのもう一方を希望する人は、ここにマルを記入して下さい。 ➡ □

会　場：ニューピアホール
開催日：5月3日(祝)
選　手：512人
ギャラリー：100人

太ワクの中は記入しないで下さい。

ブロックナンバー	
氏名	
スコアネーム	

くわしくは本誌17ページをごらんください。

※締切4月3日(月)必着

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考(タイム・残機)	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

今回は、中級MTの補足と、このゲームの操作について触れてみたい

ACE DRIVER

RACING EVOLUTION

TM

MTでドライブすると、シフトチェンジ時に左手1本でハンドルを操作することになる。そのへんに注目！

担当：ずるずる

前号の補足

中級 1Pモード マニュアルMT

EXPERT CLASS

スタートからゴールまでのストーリー

筋書きのあるレースというのも変なものだが、これもゲームならではのこと。ランダムにCPU車が出てくることほど嫌なものはない。

本物のレースは、結果的に勝てばいい。いくら速くても完走しなければ意味を持たないし、ビジネスとしても成り立たなくなる。

ゲームでレースは、短い周回で争われるため、完走は当たり前、トップで走ることも当然のこと、残るは…そうタイムアタックしかないのだ。極度の緊張の中、最高のテクニックを発揮、持続できるのはそう長くない。

その短い時間にどれだけ集中できるかが、速く走る上に高い次元で走りを安定させるポイントとなる。

幸いこのゲームのCPU車は、出現パターンが決まっているので、走りを安定させるという点では楽（将来、上手になっていく中で）である。

出現パターンが決まっていれば、あとはその筋書きを覚え、抜いていけばいい。

そのストーリーは、3周で設定されている中級・エキスパートコースでは1周で完了するといっていい。

加速のいいCPU車を尻目に、最後尾スタートした自分のマシンは、クロスエッジ「S」カーブで1台、ヒュージコンテンツトンネル内で2台、ミッドウエストヘアピン1つ前の右コーナーで1台。

1つ目のチェックポイントを通るころには2位にまで浮上しているのだ。

そこからグングン加速しながらヘアピンへ。

突っ込みがいいと、1位のCPU車の横っ腹へ。

ここからブリッジ、ウォームプレインと1位の後ろを見つつ走る。

コーナーを攻めていく中でその差はみるみるうちに縮まっていき、S字に入る前には1位の前へ——

あせらずにS字へ進入し、フィットパインシケインを通過し、フランクヒープへ。

大きな弧を作りながら抜け、1位で2周目へ突入していく。

2周目からは、速いラインを選んで走れるようになる。

トロトロと走っているフラックCPU車が嫌な存在だが、これも出現パターンが決まっているので、覚えて筋書き通り抜いていこう（ちょっと怖いところもあるけどね）。

あとは走り切るのみ！

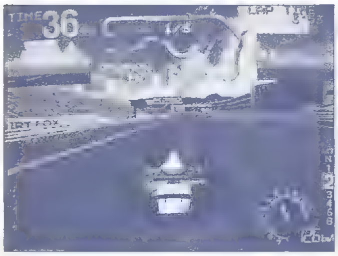
より速く走るために常に新しい走りを追求しているわけだが、ここでヘアピンの抜け方について少し見ていこうと思う。

速く走るためには、とにかく速度の落ちないオンロードを走る必要がある。

その中で減速が必要なところというと、きつ～いヘアピンと、最終コーナー入り口。

最終コーナーは、速度調整だけなのでここではとくに説明はしないが、減速と、コントロールが必要なヘアピンはそう簡単には説明できない。

ここをいかに速く抜けるか、どんなラインで抜ければいいのか、非常に悩むところだが、ここで1つの走り方を提案したい。



緊張するスタート。いきなりピリ。これから大爆走が始まる。



2周目のシケインでは、かなり熱いバトルが待っている。

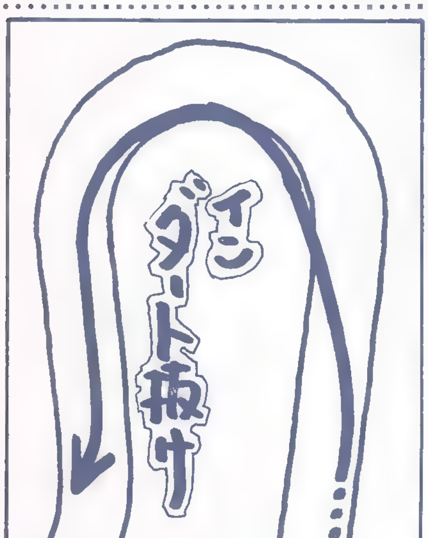


3周目最終コーナー。最後の最後で冷汗もののバトルもある！

ミッドウェストヘアピンダート抜け！

それは、イン側のダートを乗り上げて、距離を短く、かつ速く走り抜けてみる方法。

シフトダウンしながら減速すると操作不能になりがちなMTでは、通過速度は落ちるものの、距離を短くすることで、それ以上の効果を生むことができる。



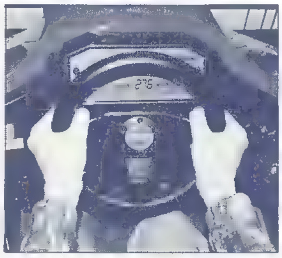
細かいところに注目！

操作方法について

基本的なことからハンドルの持ち方

ここでひとつ、ドライブゲームの基本に戻ってみたい。ドライブゲームをプレイする上でまず気にしてほしいのが操作系だ。

アクセル全開で走ることが多いため、足もとについてはあまり細かい注意は必要ないが、正確に、スピーディーに



両手でしっかりとハンドルを持つ。リラックスして持つぞ。

操作する上で、ハンドルの操作、とくにその持ち方に少し注目してみたい。

一番力が入れやすく、抜きやすい持ち方、それでいてしっくりくる持ち方とは。

写真のように内側に親指がかかるようにし、片手でも操作できる持ち方がいい。

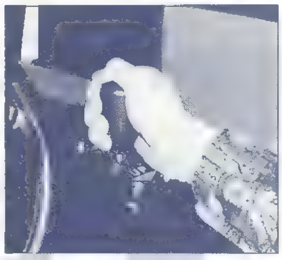
MT選択時シフトはこう持つ

MTを選ぶと、当然ながら右手でシフトを握ることとなる。

そのときの持ち方であるが、軽い力で正確にシフトチェン



力は入れないが、しっかりとシフトレバーを握る。



シフトダウンは、こんな感じで押しながらする。



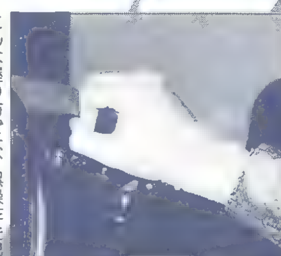
シフトアップは、指を3本かける感じで「クン」と引く。

ジをするためには、手の平全体で押す引くをするのではなく、押すときは親指の付け根、引くときは人差し指と中指で行い、その動きは、手首を中心に動かす感じで行うとそれほど力を入れずにシフトチェンジをすることができる。

あとは、シフトレバーと、手の間にスキ間をつくらないようにすること

これは、少しでも動作にロスがないように、力が無駄にならないようにするためだ。

力を入れ過ぎて発生する問題は、反動がついてシフトが戻ったりすることだ。



こんな握り方では、誤操作を起こしかねない。

MT・スタート時手はこう動く

そういったことに注意しながら操作をしていく。

ここでスタート時のシフトアップに注目してみたい。

スタートする前は右手でハンドル、左手は視点切り替えスイッチへ。青になり視点を替えたら左手でハンドルを持ち、右手はシフトへ。1万5000回転になったら1つずつ、コン、コンと確実にアップしていく。

6速になるのは、1つ目のコーナーに入る直前。

そのときまでマシンの操作は左手1本ということになる。

スタート時は、非常に不安定なため、左手は、どんな状況にも対応できるよう、軽めだが、しっかりと握ってハンドルを持つようにする。





スタート直前では右手一本でハンドルを持ち、視点切替スイッチを押したあとは、左手一本へ。

そのときの写真がこれ。

1速から2速にする前に、ハンドルを持ち換える。

しっかり右手でマシンを直進させ、安定した状態で左手にハンドルを託す。そして右手はシフトへ。誤作動がないようにしっかり持つところには2速へシフトアップがされる。

MT・ヘアピン時手はこの位置

先ほど、ハンドルの持ち方について書いたが、このコースト上で一番ハンドルを切るヘアピンではいったいどの位置にあるのか。

普通、ハンドルを切る場合ハンドルを送るように持ち換えながら切る。

しかしこのゲームでは、いっぱいにハンドルを切ってもその切り角は、150度ほど。

切りやすいように持ち換えても別に問題はないのだが、すぐ戻したあと、シフトチェンジしながら持ち直すのは、



ハンドルを握る位置を変えることなく切り込んでいくこと。

細かい操作をする上でかなり不安。

ここは、持ち換えることはせず、そのままの持ち位置で切るようにしたい。

角度的にちょっと手首にはつらいが、持ち換えることで起きる不安要素をなくすため



持つには楽な形だが、これでは戻すとき、操作不能になる。

に換えないようにしたい。

あとは自分の体格を考えて楽にドライブ

デラックスタイプでプレイする場合、イスを前後に動かすことができる。これにより自分に合ったポジションでドライブすることができる。

しっかり座って腕がのびすぎない程度に、足も十分に踏み込みができる位置にセッティングする。

スタンダートでは、変えられないポジションの中で、できるだけリラックスできるよう、少し腰の位置を前、後ろへズラし、楽に操作できる位置を探してみる。

やはり細かい操作、神経を使うようなものには、きちんと座ることが大切。

プレイ中は、座っていることを忘れてしまうぐらい集中したいしね。

普通の人ならこんな経験はないと思うけど、ハイスコアラーのプレイ状態は、何時間もぶっ通しで座り続けることがある。

同じ姿勢で長い時間座るということでさえ相当、身体を酷使している状態。これに、超緊張状態が加わると、どうだろう。普通の人なら、あっちこっち身体を痛めるはず。

しかしそういった状況に慣れているスコアラーの人々は、少し痛いか、つかれた程度。

この差は、必要最小限の力でプレイすることをもうすでに身体で覚えているため。

別な言い方をすれば、筐体と会話しながら、無駄な力を使わず、省エネプレイをしている。

これはやはりリラックスしていないとできない。楽に構えてプレイをしよう。

ATとMTでのミッドウエストヘアピンの抜け方について

ATとMTの違いは、はたして自分でシフトを操作するしないの違いだけだろうか。

シフトのあるなしの違いはATから入ってきた人なら、片手で操作する難しさがわかるはず。

そこでその操作の忙しさに一番差のあるヘアピンで比べてみるとしよう。



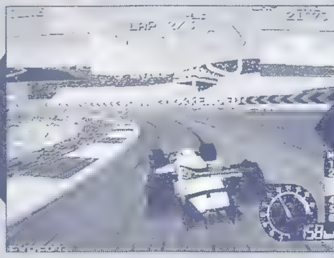
ATでブレーキのみの進入では、何の心配もなく抜けられる。

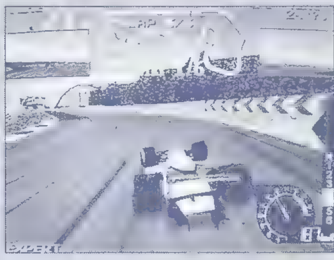
ATで減速（ブレーキのみ）して進入。きちんとできていれば、思ったラインを通ることができる。

MTで同じように減速して進入する。もちろんシフトダウンして。するとなんとテールが流れだす。ん?ひょっとしてATではトルクコントロールなんてされているんでは。ちょっと変。

ATと同じラインでMTでヘアピンに突っ込むと







ATと同じように、ブレーキ、そしてシフトダウンをし、同じ速度で進入していくと、写真のような感じで、アウトへふくらんでいく。より減速、手前でのシフトダウンが必要。



ダートに入ったあとは、縁石上でインをキープしつつ抜ける。

テールがスライドしてしまう原因として、オーバーレブ状態が挙げられる。

トルクが強すぎる結果、そうなってしまうのなら、それに合わせてシフトダウンすればいい。しかしそれを完璧にやるとなると、確実に回転数を落としてやる必要がある。

しかしそれを待っていたらその減速のために速度か落ちている時間、どれだけ距離を多くとらなければならないか。

速く走るには、減速させている時間は短いほうがいい。となると、スライドしてしまうマシンを無理矢理コントロールしなければならない。

もしスライドするのが仕方のないことなら、そのスライドすることを予定してやればいい。

テールが横にスライドするのを、ヘアピンの出口で、すぐにマシンをストレートへ正対させる作業に結びつけてやればいい。

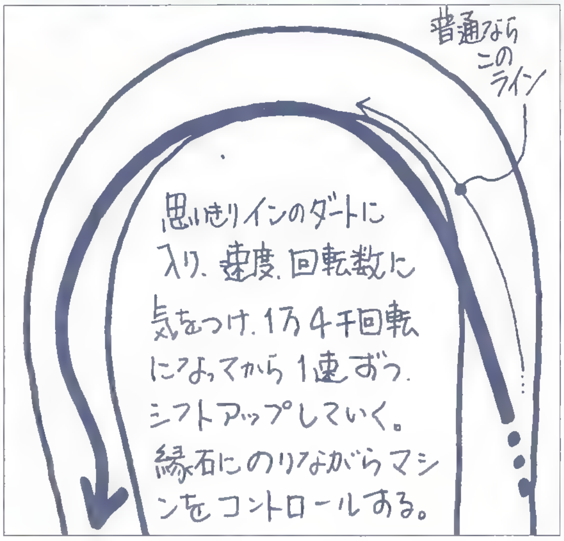
言うのは簡単だが、これを実行し、3速も同じように成功させるというのはかなり難しいと言える。

そこで生まれたのが、最初に書いたダート抜けパターンである。

ダートに入ると、自動的に減速するのに加えて、今までのものよりも短いブレーキングを合わせ、速度を調整する。

ダートに入ると一見操作不能になると思いがちだが、実は、ゲームのほうでコースアウトをそれ以上させない力が働き、意外に操作しやすくなる。

これに気づくとヘアピンが楽になる。あとは突っ込み方だけ。ライン命だ。



マシン選びも攻略の1つ！

ドリフトアウト'94

車格の違いを大公開！これで君はマシンを乗り換える？

担当：ずるずる

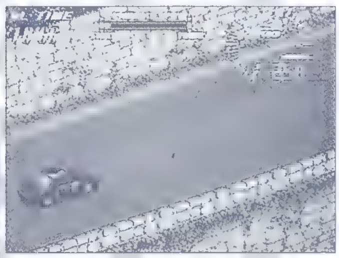
どのマシンが使いやすいか

これまでのドリフトアウト'94の攻略では、マップを中心とした展開をしてきた。
その中では、全体の一部しか見られない、ゲーム画面では把握できないコースの全体図を見ることと、どこにショートカットがあるのかをチェックしてきた。

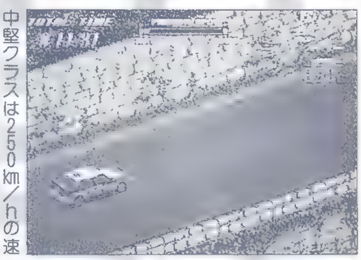
各マシンの最高速度について

セリカ	254km／h
インプレッサ	254km／h
ランサー	254km／h
ストラトス	250km／h
クアトロ	250km／h
エスコート	250km／h
デルタ	247km／h
ミニ	247km／h

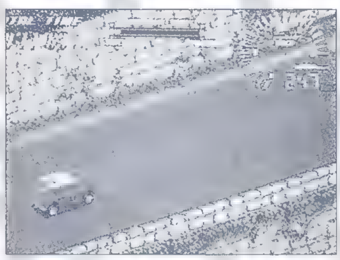
ここまでマシンについては特に触れずに進めてきたが、数あるマシンの中で一番走りやすく、速く走れるマシンはどれなのかを確認してみたい。
そこで見てもらうのが、まず各マシンの最高速度だ。右表を見てもらうとわかると思うが、速度による性能は、いくつかに分かれる。
254km／hで3台、250km／hで3台、247km／hで2台だ。



最高速度の高い3台のうち、使いやすいスバルのインプレッサ。



中堅クラスは250km／hの速度が出る。扱いやすい。

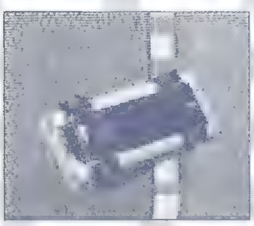


マシンを見てわかる通りの速度といっていいだろう。

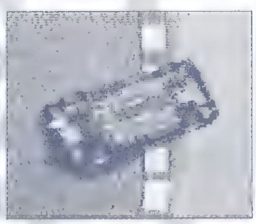
速く走るためには当然最高速度の高いものを選ぶ。となると、セリカ、インプレッサ、ランサーの3台の中からということになる。
速度による選定により、3台の中から選ぶことになるが、次に、車の大きさ、車格について見てみたい。
車格の差がどう走りに影響するかというと、同じ速度で走っていて、車の大きさが小さければ、当たり判定がその分少ないため、よりインを通ることができる。
また、アウト側にふくらんだ場合でも、小さければぶつからないこともある。
その辺を表で見てみる。
するとより小さいマシンはというと、インプレッサとランサーということになる。
ここで2台にしぼられた。
ここから先は、マシンの性能が左右する。
インプレッサとランサーとで違う点は、加速だ。
開発者の話によると、インプレッサのほうがよりいいとのこと。
非常に微妙なところだが、少しでも速く走るのならインプレッサということになる。

車格の違いについて

セリカ、クアトロ	一番大きい
インプレッサ、ランサー	▽
エスコート、デルタ	▽
ストラトス、ミニ	一番小さい



一番小さいものの1つ、ストラトス。ミニと同じ大きさなのだ。



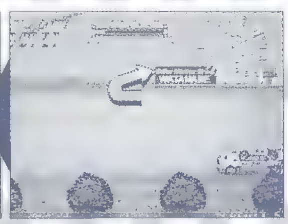
扱いやすい車格の1つであるインプレッサ。なるほどの大きさ。



車格の大きいものの1つ、セリカ。ちゃんと下も描いてある。

車格の違いは？

さて、いろいろな面から、インプレッサがいいということがわかったが、ここで車格の違いが実際にはどんな影響をもたらすのかを実際に走らせて確認してみたい。
ここで比べてみるのは、きついカーブで、全開のまま抜けられるかどうか。
その対象にするのは、セリカとインプレッサだ。
セリカで全開でコーナーへ。いい感じでコーナーへ進入し



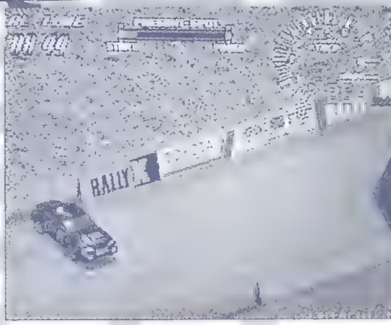
セリカできついカーブへ進入。タイミングを合わせてインへ…、

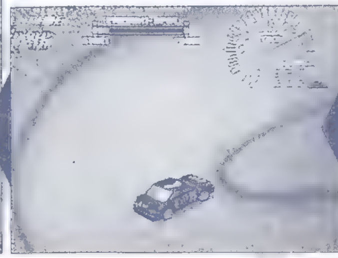


それっ！うまく進入するが、次の写真を見ると…あっ接触！



ていくのだが、全長のあるセリカでは、おしりがぶつかる。
さて、インプレッサで、同じように走る。するとどうでしょう。ギリギリではあるが、インプレッサではきついコーナーを全開で走り抜けられてしまうのです。







同じようにインプレッサで進入していく。いい感じで入り、危なそうだが、なんとか抜けた!

全レグの標準タイム公開!

おさらいとして今一度、ここで全レグの1位から6位までのタイムを載せてみよう。
走る目安となると思うが、狙うなら当然1位の上だ!

モンテカルロラリー 1レグ

1位タイム	48秒89
2位タイム	49秒62
3位タイム	50秒47
4位タイム	51秒16
5位タイム	52秒83
6位タイム	54秒31

モンテカルロラリー 2レグ

1位タイム	48秒89
2位タイム	50秒62
3位タイム	50秒47
4位タイム	51秒16
5位タイム	53秒83
6位タイム	54秒31

サファリラリー 1レグ

1位タイム	46秒01
2位タイム	47秒01
3位タイム	47秒99
4位タイム	48秒95
5位タイム	50秒01
6位タイム	52秒55

サファリラリー 2レグ

1位タイム	49秒98
2位タイム	50秒60
3位タイム	51秒35
4位タイム	52秒98
5位タイム	53秒33
6位タイム	53秒98

アクロポリスラリー 1レグ

1位タイム	50秒84
2位タイム	50秒98
3位タイム	51秒06
4位タイム	51秒28
5位タイム	51秒59
6位タイム	51秒92

アクロポリスラリー 2レグ

1位タイム	46秒88
2位タイム	47秒01
3位タイム	47秒98
4位タイム	48秒37
5位タイム	48秒66
6位タイム	48秒91

アクロポリスラリー 3レグ

1位タイム	46秒98
2位タイム	47秒41
3位タイム	48秒25
4位タイム	48秒96
5位タイム	49秒62
6位タイム	50秒22

スウェディッシュラリー 1レグ

1位タイム	43秒01
2位タイム	43秒45
3位タイム	43秒96
4位タイム	44秒19
5位タイム	44秒59
6位タイム	45秒01

スウェディッシュラリー 2レグ

1位タイム	47秒68
2位タイム	47秒92
3位タイム	47秒99
4位タイム	48秒12
5位タイム	48秒39
6位タイム	48秒71

1000湖ラリー

1位タイム	53秒98
2位タイム	54秒11
3位タイム	54秒62
4位タイム	55秒21
5位タイム	55秒71
6位タイム	56秒01

RACラリー

1位タイム	42秒01
2位タイム	42秒52
3位タイム	42秒81
4位タイム	43秒26
5位タイム	43秒67
6位タイム	43秒74

SSS/1 ニュージーランド

1位タイム	39秒60
2位タイム	40秒01
3位タイム	40秒78
4位タイム	41秒89
5位タイム	42秒35
6位タイム	43秒68

SSS/2 ポルトガル

1位タイム	40秒25
2位タイム	40秒92
3位タイム	41秒09
4位タイム	41秒36
5位タイム	41秒79
6位タイム	42秒01

SSS/3 オーストラリア

1位タイム	32秒88
2位タイム	33秒01
3位タイム	33秒26
4位タイム	33秒57
5位タイム	33秒69
6位タイム	33秒71

ゲーメストラリーチャンピオンシップ GRC ドリフトアウト'94 途中結果発表

第2戦結果発表

GRCドリフトアウト'94第2戦は、1月中旬に締め切られたものだ。
ハイスコア争いとは違い、その大会で一番速いタイムを出したものを1位とするため、必ずしも、前回のタイムよりも速いものでもいい。
これは、誰にでもチャンスがあるということ。
ちょっと心配したが、第2戦もなかなか盛り上がった。
トップは、マシン的にも有利なインプレッサを使用したSNC-DK.-LED氏さん。

第2回 GRCドリフトアウト'94ポイントランキング

1位	SNC-DK.-LED氏(東京)	9分17秒82	10pts.
2位	VICC-002氏(福島)	9分20秒86	7pts.
3位	山本コージ氏(石川)	9分21秒90	5pts.
4位	GCT-COM氏(新潟)	9分23秒10	3pts.
5位	桑山洋典氏(東京)	9分23秒28	2pts.
6位	REO-SP氏(埼玉)	9分25秒48	1pts.

第1戦のタイムより1秒早いものであったが、前回のトップの人がエントリーしなかったため、今回のトップを取ることに成功した。
応募する上で、前回のタイムを更新するしないという点はまったく関係がないという点が、プレイヤーをちょっと混乱させてしまったようだ。

第1・2戦のトータルポイント発表

第1戦、第2戦を終わってトータルポイントのトップはともに10ポイントずつ取っている、第1戦、第2戦の優勝者の2人である。
現時点では、タイムが速い3位、1位をとったSNC-DK.-LED氏がトップ。
今後の展開としては、次回の第3戦でも同じようなことが起きそうなので、タイムの争いになるかも。楽しみだね。

GRCドリフトアウト'94トータルポイントランキング

1位	G.M.C.みやさん氏(千葉)	15pts.
1位	SNC-DK.-LED氏(福岡)	10pts.
3位	桑山洋典氏(東京)	9pts.
4位	VICC-OO2氏(福島)	7pts.
5位	山本コージ氏(石川)	5pts.
5位	2229氏(東京)	5pts.



3つの大会でトータルでトップだとこのウィンブレがもらえる。

クローバー高価買取り中

SFC・SS・NCD・PS
5本以上 1,000円アップ
10本以上 3,000円アップ
但し箱、説明書有りに限る



商品名	買取価格
真女神転生	¥1,500
真女神転生if	¥3,500
真麻雀	¥1,500
雀闘士銅羅王2	¥2,500
雀遊記 悟空乱打	¥3,000
スーパードリフトアウト	TEL
スーパーアメリカンフットボール	¥3,000
スーパーF1サーカスIII	¥2,800
スーパーHQクリミナルチェイサー	¥3,000
スーパーR-TYPE	¥1,200
スーパーウノ	¥3,500
スーパーアレスタ	¥2,000
スーパーオフロード	¥2,000
スーパー囲碁 碁王	¥4,000
スーパーカジノ2	¥3,000
スーパーキックボクシング	¥2,000
スーパーキャスルズ	¥3,000
スーパー究極ハリキリスタジアム2	¥2,000
スーパー五目ならべ	¥2,000
スーパー五目将棋	¥3,000
スーパー高校野球一球入魂	¥2,800
スーパースターウォーズ	¥2,500
スーパーストリートファイターII	¥2,700
スーパースネーキー	¥2,000
スーパースラップショット	¥2,300
スーパー三国志	¥3,500
スーパー三国志II	¥2,500
スーパー将棋	¥3,000
スーパー将棋2	¥4,000
スーパー人生ゲーム	¥4,000
スーパー倉庫番	¥3,500
スーパーダブル役満	¥2,000
スーパードンキーコング	**¥4,500**
スーパーチャイニーズファイター	¥3,000
スーパーヅカン2	¥3,000
スーパーテトリス2+ボンブリス	¥3,200
スーパーテトリス2限定版	¥4,000
スーパーテトリス3	¥3,200
スーパードッグファイト	¥3,500
スーパー詰将棋1000	¥3,500
スーパー大航海時代	¥3,500
スーパーナグザットオープン	¥2,000
スーパーニチブツマージャン	¥2,500
スーパーニチブツマージャン2	¥2,500
スーパーニチブツマージャン3	¥2,000
スーパー信長の野望全国版	¥2,500
スーパー忍者くん	¥2,000
スーパーバーディーラッシュ	¥2,000
スーパーパチンコ	¥3,500
スーパーバトルタンクII	¥2,900
スーパーバレーII	¥2,500
スーパーパワーリーグII	¥2,000
スーパーファミスタ2	¥1,500
スーパーファミスタ3	¥2,500
スーパーファミリーテニス	¥3,500
スーパーフィッシングビックファイト	¥2,500
スーパーフォーメションサッカーファイナルデーター	¥2,000
スーパーボーリング	¥3,000
スーパーブラックバス2	¥4,000
スーパーぷよぷよ	¥3,800
スーパープロフェッショナルベースボールII	¥1,500
スーパーボンバーマン	¥3,000
スーパーボンバーマン2	¥3,000
スーパー花札	¥3,000
スーパーマリオカート	¥3,800
スーパーマリオコレクション	¥4,000
スーパーマリオワールド	¥3,200
スーパー桃太郎電鉄II	¥3,500
スーパー燃えろプロ野球	¥3,000
スーパー麻雀	¥2,500
スーパー麻雀2	¥3,000
スーパー麻雀3辛口	¥3,200
スーパー麻雀大会	¥2,000
スーパー4WDザバハ	¥2,300
スーパーラグビー	¥2,500
スーパーリアル麻雀PIV	¥3,000
スーパーレッスルエンジェルス	¥2,000
スーパーワギャンランド2	¥2,000
スゴロクエスト	¥3,000
スカイミッション	¥2,300
スキーパラダイス	¥2,800
スパークスター	¥2,000
スペースインベーダー	¥2,500
スラップスティック	¥2,500
スレイヤーズ	¥3,500
ゼルダの伝説	¥1,000
ゼロヨンチャンプRR	¥3,000
芹沢信雄のバーディートライ	¥2,500
制服伝説プリティーファイター	¥1,500

商品名	買取価格
全国高校サッカー	¥2,800
ソードワールドSFC	¥1,000
ソードワールドSFC2	¥3,500
装甲騎兵ボトムズ	¥3,000
卒業番外篇ねぇ麻雀しょ	¥2,800
タイムコップ	TEL
ダービースタリオンII	¥3,000
ダウンザワールド	¥2,000
ただいま勇者募集中おかわり	¥3,000
ダービースタリオンII	**¥7,000**
ダービージョッキー	¥3,000
高橋名人の大冒険島2	¥2,800
だるま道場	¥2,500
戦え原始人3	¥2,500
太閤立志伝	¥2,500
対局囲碁ゴライアス	¥4,000
ターフメモリー	TEL
大航海時代II	¥4,000
大戦略エキスパート	¥4,500
大貝獣物語	¥4,000
大爆笑人生劇場大江戸日記	¥3,000
第三次スーパーロボット大戦	¥3,500
ちびまる子ちゃん	¥2,000
チェスマスター	TEL
超(スーパー)原人	¥3,000
超時空要塞マクロス	¥3,500
ツインビーレインボーベル	¥2,500
ツヨシしっかりしなさい	¥2,500
つり太郎	¥3,500
土屋圭市首都高バトル94	¥3,000
DEAR BOYS	¥3,000
T2ザ アーケードゲーム	¥1,600
TMNTミュータントウォーリアーズ	¥2,800
提督の決断	TEL
ディメンションフォース	¥2,000
テクモスーパーボウル2	¥3,300
デザエモン	¥5,500
テトリスフラッシュ	¥2,500
デザートストライク湾岸戦争	¥2,000
デザートファイター砂の嵐作戦	¥3,200
デモンズ ブレイゾン	¥2,000
提督の決断	¥4,000
鉄腕アトム	¥3,000
伝説のオウガバトル	¥2,000
TOKORO'Sマージャン	¥2,000
ドカポン3.2.1	**¥4,000**
どっすん岩石バトル	¥2,500
トップマネージメントII	¥5,000
トップレーサー2	¥3,000
ドラエモン3	¥3,000
ドラゴンクエストI.II	¥2,000
トルネコの大冒険	¥2,000
ドラゴンクエストV	¥2,000
ドラゴンボール超武闘伝3	¥1,700
独立戦争	¥2,000
Nマンセルインディーカー	¥2,500
ナムコットオープン	¥3,800
なるほどザワールド	¥3,000
中野浩一競輪王	¥3,000
NAGE LIBRE～静寂の水深～	TEL
ノスフェラトゥ	¥2,000
信長の野望 覇王伝	¥4,000
バトルジョッキー	¥2,500
パイロットウィング	¥2,500
はしれへべれけ	¥3,500
パチスロ研究	¥2,500
パチスロ勝負師	¥2,500
パチスロ物語	¥3,500
パチンコウォーズII	¥3,500
パチンコファン	¥3,500
パチンコ㊙必勝法	¥3,200
パチンコ物語	¥3,500
パチンコ物語2	¥3,500
パチオ君スペシャルII	¥3,800
パックンタイム	¥2,800
バトルピンボール	TEL
バトルクロス	¥2,000
バトルサッカー2	¥2,000
ハローパックマン	¥3,000
パワーオブザハイアード	¥2,000
パワーモンガー	¥1,000
バイク大好き走り屋魂	¥3,000
花札	¥3,500
花札王	¥3,000
鋼HAGANE	¥1,500
早指し二段森田将棋	¥6,500
覇王大系リューナイト	**¥4,500**

商品名	買取価格
牌砦	¥3,000
遥かなるオーガスタ	¥3,500
遥かなるオーガスタ2	¥4,500
PGAツアーゴルフ	¥2,800
ピンボール ピンボール	¥2,300
ビッグ一撃パチスロ大攻略	¥4,000
ヒューマングランプリIII	¥2,000
美女と野獣	¥2,800
美少女戦士セーラームーン	¥3,000
美少女戦士セーラームーンR	¥3,000
美少女戦士セーラームーンS場外乱闘	超高価
必殺パチンコココレクション	¥3,500
必殺パチスロファン	¥3,000
フルパワー	¥3,000
ファーストクイーン	¥3,000
ファイヤーエンブレム	¥1,500
ファイターズ ヒストリー 溝口危機一髪	TEL
ファイナルファンタジーUSA	¥2,500
ファイナルファンタジーIV	¥2,000
ファイナルファンタジーIVイージー	¥2,500
ファイナルファンタジーV	¥1,200
ファイナルファンタジーVI	¥2,000
フェーダ	¥1,500
プロ麻雀「極」	¥3,500
プロ麻雀「極」II	¥4,000
フロントミッション	**TEL**
ブレスオブファイヤー	¥1,200
ブレスオブファイヤーII	¥4,000
ペブルビーチの波濤	¥3,000
ヘラクレスの栄光	¥2,500
ポップンツインビー	¥2,000
北斗の拳5	¥2,500
北斗の拳6	¥2,500
北斗の拳7	¥2,500
本格将棋風雲児龍王	¥4,000
本格派囲碁 碁聖	¥6,500
本格麻雀 徹萬	¥2,500
本格麻雀 徹萬II	¥3,500
マザー2	¥3,000
マグナブラバン遍歴の勇者	¥3,500
魔法陣グルグル	TEL
魔神転生II	[redacted]
麻雀倶楽部	¥1,700
麻雀大会II	¥4,000

商品名	買取価格
ミッキーとミニーマジカルアドベンチャー2	**¥3,000**
ミラクルガールズ	¥3,000
メタルマックス2	¥2,000
メルファンドストーリーズ	¥2,000
モータルコンバットII	¥3,500
モノポリー	¥2,500
モンスターメーカーキッズ	¥3,000
桃太郎電鉄III	¥6,000
ユートピア	¥3,500
ゆうゆのクイズでGOGO	¥2,500
46億年物語	¥2,500
ヨーロッパ戦線	¥3,800
ヨッシーのクッキー	¥2,000
横綱物語	¥3,500
横山光輝三国志	¥2,200
横山光輝三国志II	¥3,500
横山光輝三国志スゴロク	¥3,500
ライオンキング	¥3,500
ライズオブザロボッツ	¥3,500
ライトファンタジー	¥2,000
ライブアライブ	¥3,000
ラリーニクソンのバスフィッシング	¥3,800
らんま½朱猫団的秘宝	¥2,000
らんま½超技乱舞編	¥2,000
リーサルエンフォーサーズ(銃付)	¥3,000
リーディングカンパニー	¥4,000
リーディングジョッキー	¥3,000
リブルラブル	¥3,000
龍虎の拳2	¥4,000
ルパン三世	¥3,500
レミングス2	¥2,800
ロードランナーツイン	¥3,000
ロックマンX	¥2,500
ロックマンX2	**¥4,000**
ロマンシングサガ2	¥1,000
ワールドカップUSA	¥2,000
ワールドクラスラクビー2	¥1,500
ワイルド トラックス	¥2,000
ワギャンパラダイス	¥2,500
ワンダープロジェクトJ	¥2,500

買い取り価格は変更する場合があります。

次世代機買取り

商品名	買取価格	商品名	買取価格
プレイステーション		バーチャファイター	¥ 4,000
本体	¥32,000	パンツァドラグーン	¥ 4,000
リッチレーサー	¥ 3,000	アイドルマージャンスーチーパイ	¥ 3,000
AIV	¥ 3,500	**ネオジオCD**	
鉄拳	¥ 3,000	本体	¥28,000
セガ・サターン		真サムライ	¥ 2,500
		フライングパワーディスク	¥ 2,500
本体	¥31,000	ミューテイションネイション	¥ 2,500

NEO GEO CD

商品名	新品価格	中古価格
CD本体	¥40,000	¥36,000
コントローラープロ	¥ 3,500	¥ 2,500
真サムライ	¥ 5,860	¥ 4,250
サムライ	¥ 5,070	¥ 1,580
キングオブファイターズ94	¥ 4,980	¥ 3,880
餓狼伝説SP	¥ 5,070	¥ 3,280
龍虎の拳2	¥ 5,070	¥ 3,180
得点王2	¥ 5,070	¥ 3,180
ガンガン行進曲	¥ 4,760	¥ 3,000
ファイターズヒストリー	¥ 4,760	¥ 3,000
トップハンター2	¥ 4,760	¥ 2,800
ソニックウイングス	¥ 4,760	¥ 2,800

買い取り申し込み方法

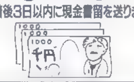
① クローバーの買い取りセンターへ電話をする

TEL 06-649-5060

② 申し込み書とソフトを入れ宅急便で送る



③ 到着後3日以内に現金書留を送ります



買い取り申し込み案内(注意事項)

まず電話で受付して下さい

1. まず、電話で買取商品を確認のうえ受付番号を聞いて下さい。
2. 申し込み書に記入して、ソフトと一緒に送って下さい。
3. 18才未満の方は保護者の署名と捺印して下さい。
4. らくがきやこわれた商品は送らないで下さい。(万一送ってきても返品できません。)
5. 箱、説明書、付属品のないソフトは、価格が下がります。
6. 同じソフトを2本以上送られると、価格は下がります。
7. 送金手数料は合計金額より差引となります。
8. 返送料はお客様負担となります。

ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

キリトリ

買取申し込書(保護者承諾書)G3
(かいとりもうこみしょ)

受付番号

フリガナ お名前	電話		
フリガナ 住所 〒			
生年月日 大・昭・平 年 月 日	年令 才	保護者のお名前	㊞
売りたいソフト			

買いとり申し込み書はコピーでもかまいません。

通信販売



TVゲーム安売王 クローバー

〒556大阪市浪速区日本橋5丁目11-5
受付時間 朝10：00～夕方7：00(水曜定休日)
☎06-649-5060

新作予約販売

■新作の予約キャンセルは発売日の5日前までにお願いします。■発送後のキャンセルは往復分送料をいただきます。■18才未満の方は保護者の許可が必要です。

商品名	定価	割引	予約販売価格
スーパーファミコン			
Jリーグスーパーサッカー'95	¥ 9,980	35%	¥ 6,480
ウイニングポスト2	¥12,800	30%	¥ 8,960
必殺パチンココレクション2	¥ 9,980	30%	¥ 6,980
パーラーパーラー	¥11,800	30%	¥ 8,260
スーパーフォーメーションサッカー'95	¥ 9,980	30%	¥ 6,980
RPGツクール	¥ 9,800	30%	¥ 6,860
スーパーリアルマージャンPV	¥ 9,800	30%	¥ 6,860
羽生名人のおもしろ将棋	¥12,000	30%	¥ 8,400
超魔法大陸WOZZ			
ロックマン7	¥ 9,800	30%	¥ 6,860
ミッキーマニア	¥ 9,500	30%	¥ 6,650
レディストーカー	¥ 9,980	35%	¥ 6,480
花岡貴子推奨ウルトラ馬券	¥10,800	30%	¥ 7,560
魔法陣グルグル	¥10,800	30%	¥ 7,560
Jリーグエキサイトステージ'95	¥ 9,800	32%	¥ 6,660
セガサターン			
4/1 デイトナUSA	¥ 6,800	25%	¥ 5,100
3DO			
三国志Ⅳ	¥14,800	25%	¥11,100
Dの食卓	¥ 8,800	25%	¥ 6,600

ネオジオCD

戦国伝承2
ゴーストパイロット
ファイヤースープレックス
クイズキングオブファイターズ
ゴールゴールゴール
ギャラクシーファイト
ダブルドラゴン

オール 35%off

強化買取

商品名	強価買取価格
機動戦士ガンダム	¥5,000
銀玉親方の実戦パチンコ必勝法	¥5,000
ヤムヤム	超高価買取
提督の決断II	超高価買取
ファーランド ストーリー	超高価買取
HEIWA パチンコワールド	超高価買取
美少女戦士セーラームーンSくるっくりん	超高価買取
将棋倶楽部	超高価買取
フロント ミッション	超高価買取
エストポリス伝説	TEL
NFL クォーター バッククラブ'95	TEL
NBA JAM トーナメント エディション	TEL
首都高バトル2	¥5,000
クラッシック ロードII	超高価買取
実況パワフル プロ 野球2	超高価買取
魔神転生II スパイラルネメシス	超高価買取
永遠のフィレーナ	超高価買取
TVアニメ スラムダンク2	超高価買取
スーパーボンバーマンぱにっくボンバーW	超高価買取
スーパーファミスタ4	¥5,000
スーパーエアダイバー2	超高価買取
クロノトリガー	超高価買取
幽遊白書FINAL	超高価買取
第4次スーパーロボット大戦	超高価買取
バトルレーサーズ	¥4,000
スーパー雀豪	超高価買取
ウイニングポスト2	超高価買取
高速思考 将棋皇	超高価買取
必殺パチンココレクション2	超高価買取
京楽三洋豊パーラーパーラー	超高価買取
近代麻雀スペシャル	¥4,500
スーパーフォーメーションサッカー95	¥4,500
RPGツクール	超高価買取
スーパーリアル麻雀PV	超高価買取
羽生名人おもしろ将棋	¥7,500
ロックマン7	¥5,000
ミッキーマニア	超高価買取
ドラゴンボールZ超悟空伝	超高価買取
超魔法大陸Wazz	超高価買取
レディーストーカー	超高価買取

買い取り

商品名	買取価格	商品名	買取価格
R-TYPEⅢ	¥2,000	決戦ドカポン王国Ⅳ	¥3,000
アイアンコマンドー 鋼鉄の戦士	TEL	剣勇伝説ヤイバ	¥3,000
アースライト	¥1,600	GoGoAckMAN	¥4,000
アイアンコマンドー	¥3,500	ゴーストスイーパー美神	¥3,000
アクションパチ夫	¥2,000	ゴジラ怪獣大決戦	¥4,000
アクセルブリッド	¥2,000	コズモギャングザパズル	¥3,000
アストラルバウト2	¥1,800	コズモギャングザビデオ	¥3,000
アニマル武乱伝	¥2,800	鋼鉄の騎士3	TEL
アラジン	¥2,000	極上パロディウス	¥3,500
アルデライトフット	¥1,700	甲子園3	¥3,000
アルバートオディッセイ2	¥3,500	鋼鉄の騎士2	¥3,000
アレサII	¥2,500	項劉記	¥2,000
RPGツクール	超高価買取	さいばらりえのまあじゃんほうろうき	¥3,000
アンジェリーク	¥3,300	SANKYO Fever／フィーバー	¥4,000
いただきストリート2	¥4,000	THE 麻雀 闘牌伝	¥2,000
伊藤果六段の将棋道場	¥4,000	3×3 EYES	¥2,500
ウイザップ	¥2,800	ザグレイトバトルIII	¥2,000
ウィザードリーVI	¥3,000	ザグレイトバトルⅣ	¥3,000
ウォーリーをさがせ	¥3,000	ザ心理ゲーム	¥3,000
海釣名人	¥4,000	ザ心理ゲーム2	¥4,000
ウルヴァリン	¥4,000	サイドポケット	¥2,000
ウルトラセブン	¥2,000	サイボーグ009	¥2,000
海腹川背	¥4,000	サウンドファンタジー	¥2,500
SDガンダムGX	¥4,000	サムライスピリッツ	¥3,000
X-MEN	¥4,000	サラブレッドブリーダーII	¥3,000
エアーマネジメントII	¥5,500	サンサーラナーガII	¥2,000
エストポリス伝記	¥2,000	サンスポフィッシング渓流王	¥4,000
エストポリス伝説II	TEL	サンダーバード国際救助隊出動	¥3,000
オセロワールド	¥4,000	ザファイヤーメン	¥3,000
押忍 空手部	¥4,000	三国志Ⅳ	¥7,000
岡本綾子とマッチプレイゴルフ	¥2,500	三国志III	¥3,000
弟切草	¥4,000	斬III	¥2,500
おとぼけ忍者コロシアム	TEL	GP-1	¥2,500
カービーボール	¥3,500	GP-1 RS	¥3,500
仮面ライダー	¥3,000	G2ジェノサイド	¥3,000
柏木重孝のトップウォータバッシング	TEL	JWP女子プロレスピュアレッスルクイーンズ	¥2,500
元祖パチンコ王	¥4,000	Jリーグ プライムゴール2	¥2,500
かまいたちの夜	¥4,000	Jリーグ エキサイトステージ94	¥2,000
がんばれゴエモン2	¥2,000	シムアース	¥3,000
がんばれゴエモン3	超高価	ジャムズ	¥3,000
元祖パチンコ王	¥4,000	シムアント	¥5,000
Q-bert3	¥2,000	シムシティ	¥3,500
キットクラウンのクレージーチェイス	¥2,500	ジャングルの王者ターチャン	¥3,000
ギャラクシーロボ	¥1,200	ジェラシックパーク	¥3,000
ギャラクシーウォーズ	¥2,000	シヴィライゼーション	¥7,000
ぎゃわんぶらあ自己中心派	¥2,500	ジャンボ尾崎のホールインワン	¥2,500
ぎゃわんぶらあ自己中心派2	¥1,500	下野正希のフィッシング	¥3,000
きんぎょ注意報	¥2,500	実況パワフルプロ野球94	¥1,500
奇々怪界 月夜草子	¥2,000	実況ワールドサッカー	¥3,000
機動武闘伝Gガンダム	¥4,000	実戦パチスロ必勝法2	¥3,500
鬼神降臨伝ONI	¥2,500	実戦 麻雀指南	¥4,000
銀河英雄伝説	¥3,000	重装騎兵ヴァルケン	¥2,500
キャプテン翼V	¥4,000	初段 森田将棋	¥3,500
グラディウスIII	¥1,500	将棋 風林火山	¥3,500
クレヨンしんちゃん	¥2,000	上海III	¥3,500
クレヨンしんちゃん2	¥2,500	新桃太郎伝説	¥2,000
クラッシックロードII	TEL	新日本バトルフィールド	¥1,300

価格は変更する場合があります。

料金受取人払

杉並局承認

43

差出有効期間
平成８年１月
23日まで

切手は
いりません

郵便はがき

166-

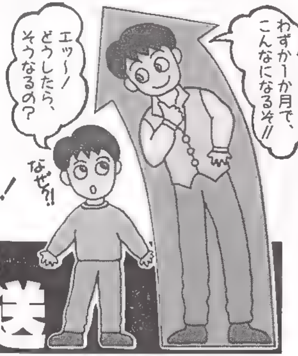
(受取人)

東京都杉並局私書箱第36号

(〒166　東京都杉並区成田東4−38−17)

日本ヘルスアカデミー

伸長法講座　行



切り取り線

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ!
○案内書を秘密厳守でお送りします。

☆伸長法のことがよくわかる

案内書無料急送

C255係 ※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒　都道府県		
TEL		性別	男・女


お友だちになろうよ♥
新連載スタート
スーパーリアル麻雀PV
MINAKAMI HIROKI
水上広樹
巻頭カラースペシャル
お騒がせ3人娘が繰り広げる
夢とロマンの学園コメディー
始めるんです、始まるんです！あの人気大爆発ムック+CDも大好評のPVがコミゲに本格登場です。三人娘のキュートなボディを前面にロマンティックストーリーが春爛漫！
春はコミゲからやってくる♥
大好評にお応えして再登場！
鋼神伝説2
松原あきら
●【豪血寺一族2】古葉美一
●[ザ・キング・オブ・ファイターズ'94] 鷹岬 諒
●[ファイターズヒストリーダイナマイト] 津雲幻一郎
●[究極戦隊ダダンダーン] 伊藤霊一 ●[SSディッガー] 都築和彦
●[キャプテンコマンドー] 戸橋ことみ ●[速攻生徒会] 小川雅史
●[CONTINUE?] ひさの瑠珈 ●[極上パロディウス] 岩尾奈美恵
●[スーパーストII 4コマ]
●[出たな!!ツインビー] 吉崎観音 ●[ワールドヒーローズ2] 雑君保プ
●[城物語] 冨士宏 ●[ゲーパロ4コマグランプリ]
ゲームエイジの必携本！ゲームマンガの王者コミゲは毎月19日発売！
月刊コミック
ゲーメスト

第11回

「爆熱！愛と誠」

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

にゃんと！今回からアーケーダーは、15日号連載となりました！そしてページも3ページに増えたのさ。うれしくってヒーロー。もろともに散華！

イラスト：じぐらっと
担当：マウント二田

前々回やったことを覚えているかな？そう、「システム基板とは何ぞや？」ってことだったよね。で、前回は現在入手しやすく、かつお薦めのシステム基板を数機種紹介してきた。

第11回の今回は、

①どういったシステム基板があるのか？
②どういうゲームができるのか？
③どういったかたちで大体いくらくらいで買えるのか？
④入手の難易度は？

とゆー、割と読者ちゃんが1番知りたいであろうポイントを表にまとめてみます。

①と②に関しては第9回のアーケーダーでも軽く表にしたけど、今回もうちっと詳しく、改めて扱ってみたよ。

③の「どういったかたちで」というのは、基板の外見のことじゃなくて、販売スタイルのこと。例えばなかにはロム、カートリッジ販売をしていないものもあるし、システム基板込みでも安価なためバラでは扱ってない、というものもあるわけ。どれもがシステム基板とロムに分かれて販売されてるとは限らないので気をつけてね。

そして、「いくらくらいで買えるか」というのは、それぞれの販売スタイルに合わせたもので書いてある。ロムのみの相場、ロム込みの相場というカンジね。

で、④は出回りの数。市場に出回ってる基板が少なければ少ないほど、当然入手は困難なわけだ。A～Cのランクを付けてみた。Aが入手困難、Cは比較的手に入れやすいという感じ。

たとえ入手が困難でも、ゲ

システム18	システム24	F-3システム	F-2システム	マザーボードシステム	システムⅡ	システム86	システムⅠ
セガ	セガ	タイトー	タイトー	データイースト	ナムコ	ナムコ	ナムコ
シャドーダンサー、エイリアンストーム、ムーンウォーカー、ブロクシード、クラッチヒッター	ホットロッド、スクランブルスピリッツ、ゲイングランド、クラックダウン、スーパーマスターズ、ラフレーサー、ボナンザブラザーズ、クイズ宿題を忘れました	カイザーナックル、バブルシンフォニー、ダライアス外伝	ファイナルブロー、ドンドコドン、メガブラスト、苦胃頭捕物帳、キャメルトライ、クイズHQ、ミズバグ大冒険、MJ-12、ガンフロンティア、ルナーク、ハットトリックヒーロー、ゆうゆのクイズでGO！GO！、ああ栄光の甲子園、ニンジャキッズ	ヘビーバレル、ドラゴン忍者、バーディトライ、ロボコップ、ファイティングファンタジー	アサルト、オーダイン、未来忍者、フェリオス、ワルキューレの伝説、ファイネストアワー、バーニングフォース、マーベルランド、球界道中記、ドラゴンセイバー、ローリングサンダー2	ホッピングマッピー、スカイキッドDX、イシターの復活、源平討魔伝、ローリングサンダー、ワンダーモモ	妖怪道中記、ドラゴンスピリット、ブレイザー、クエスター、パックマニア、ギャラガ88、ワールドスタジアム、ベラボーマン、メルヘンメイズ、爆突機銃艇、ワールドコート、スプラッターハウス、フェイスオフ、ロンパーズ、ブラストオフ、ワールドスタジアム89、デンジャラスシード、ワールドスタジアム90、倉庫番デラックス
安価なためシステム基板、ゲーム基板込みが多い	安価なためシステム基板、ゲーム基板込みが多い	ゲーム基板のみの販売も有り	ゲーム基板のみの販売も有り	主にシステム基板、ゲーム基板込み売り	ゲームロムのみの販売も有り	主にシステム基板、ゲームロム込み売り	ゲームロムのみの販売も有り
㋛㋘ 1万円～2万円	㋛㋘ 1万円～2万円	㋛ 現在中古での入手は困難 ㋘ 5千円～	㋛ 1万円前後 ㋘ 3千円～4万円	㋛㋘ 1万円～3万円	㋛ 2万円前後 ㋘ 5千円～5万円	㋛㋘ 10万円前後	㋛㋘ 2万円～5万円
C	C	B	C	A	B	A	B

ームのためならたとえ火の中水の中！なせばなるなるユーゲンジッコー！これだ、この境地！うおー、なんだかオレもすこぶる元気が出てきた！

御三家と呼びたい

結局っつーかなんつーか、前回紹介したF2システム、CPⅡシステム、システムⅡの3機種が、いわゆるアーケーダーにとっての「システム基板」ということになりそうだ。

と言うのは、

○ゲーム基板のみの購入が可能
○市場に出回っている
○安価である

この条件を満たしているからである。システム16などは出回りも良く安価でもあるのだが、あまりに安価過ぎるため、却ってゲーム基板のみで販売する意味が無くなってしまった。

また、データイーストのマザーボードシステムとかだとゲーム自体があまり出回っておらず、物を探すだけでも大変。ましてやゲーム基板だけを買おうなどとは…。

ところで最近のものでは、タイトーのF-3システムが注目株。出回りがやや少ないのが難点だが、ゲームのラインナップは魅力的。今後相場がどう変動するか、楽しみでもある。

時に…お詫びだ！

えーい、まずはあやまってしまおう！すまぬ！ごめんね！

とゆーのはだね、前回のアーケーダーで、「CPシステムは、ゲーム基板の販売をしていないのでリストから外したよん」とか言っちゃったからなのだ。

これは別に間違いじゃないんだが、リストに載っけたほかのシステム基板にもゲーム基板の販売をしていないものがあり、CPシステムを外すんだったらこれらも外さなければいけなかった。それで混乱しちゃった人もいると思う。ソーリー。

ややこしくなるので今回の表には、とにかくシステム基板ならなんでも載せることにしたよ。



※(シ)＝システム基板(ゲ)＝ゲーム基板

システム基板名	M-72システム	CPシステム	CPⅡシステム	バブルシステム	メガシステム	システム32	システム16(A、B)
メーカー名	アイレム	カプコン	カプコン	コナミ	ジャレコ	セガ	セガ
ゲームの種類	R-TYPE、Mr.ヘリの大冒険、最後の忍道、イメージファイト、ドラゴンブリード、X-マルチプライ、エアデュエル	ロストワールド、大魔界村、ストライダー飛竜、天地を喰らう、ウイロー、エリア88、ファイナルファイト、1941、戦場の狼Ⅱ、チキチキボーイズ、マジックソード、USネイビー、ニモ、ストリートファイターⅡ、キャプテンコマンドー、ナイツオブブラウンド、キングオブドラゴンズ	スーパーストリートファイターⅡ、エイリアンVSプレデター、スーパーストリートファイターⅡX、スーパーマッスルボマー、ヴァンパイア、パワードギア、X-MEN、サイバーボッツ、ヴァンパイアハンター	ツインビー、グラディウス、ギャラクティックウォーリアーズ、RF-2	P-47、キックオフ、武田信玄、伊賀忍術伝五神の書、天聖龍、プラスアルファ、実力！プロ野球、破兆、ザロードオブキング、妖精物語ロッドランド	ラッドモビール、アラビアンファイト、スパイダーマン、ダークエッジ	メジャーリーグ A ファンタージーゾーン A カルテット A メジャーリーグ(USA) A ダンプ松本 AB アクションファイター AB ダンクショット(B専用) B アレックスキッド AB タイムスキャナー AB エイリアンシンドローム AB SDI AB バレット(B専用) B スーパーリーグ(B専用) B 忍 AB ソニックブーム(B専用) B エースアタッカー AB 獣王記(B専用) B パッシングショット(B専用) B エキサイトリーグ(B専用) B モンスターレア AB ダイナマイトダックス(B専用) B テトリス(B専用) B スケバン雀士　竜子 AB タフターフ(B専用) B レッスルウォー AB ベイルート(B専用) B ゴールデンアックス(B専用) B フラッシュポイント(B専用) B E・スワット(B専用) B MVP(B専用) B 琉球(B専用) B オーライル(B専用) B
販売スタイル	主にシステム基板、ゲーム基板込み売り	ゲーム基板のみでの販売はされていない	ゲーム基板のみでの販売も有り	主にシステム基板、ゲーム基板込み売り	主にシステム基板、ゲーム基板込み売り	主にシステム基板、ゲーム基板込み売り	安価なためシステム基板、ゲーム基板込みが多い
相　場	(シ)(ゲ)　1万円～2万円	(シ)(ゲ)　2万円～5万円	(シ)　2万円前後 (ゲ)　3万円～5万円	(シ)(ゲ)　3万円前後	(シ)(ゲ)　1万円～2万円	(シ)(ゲ)　3万円～4万円	(シ)(ゲ)　1万円～3万円
入手難易度	B	C	C	B	B	B	C

ナイスだ!基板屋さん
ロータスプレスの巻



「凄いぞ、やっぱりロータスプレスはあったんだ!」(渕健談)

東京は恵比寿、昔ながらのアーケード商店街を歩いたところに、ナイスな基板屋さん、ロータスプレスは存在した。

地図を片手に行くと、その住所には奇麗なゲームセンターが。ウインドーからはVF2に興じる若人の姿が見える。よもやここが…と思いつつ中に入ると、これがファミコンショップでもあったりしたんで二度ビックリ。そしてさらに奥に進むとそこには基板コーナーが…—うむ、良さげだ。

グラII・IIIが売れセン!

早速、店長さんにいろいろと聞いてみた。

マウント(以下マ)：あの—、今どういったゲームがよく売れてます?

ロータスプレス(以下ロ)：そうですねえ、最近よく出てるのが「グラディウスII」ですね。あとIIIも同じくらい。大分昔のゲームだけど、根強いファンも多いですから。

ほかにはコナミの「Xメン」も、ブームのせいか良く出ます。それと安価だしね。あとカプコンのシステム基板、CPIIも人気があります。「D&D」とか「エイリアンVSプレデター」とかが最近安くなってきてるんで、手頃なんでしょうね。

基板を買われるお客さんの層は、やっぱり社会人が大半です。基板は、遊びたくて買われる方がほとんどでしょうけど、資料として買う人も結構いるんですよ。自分でゲームを作ってる人とか、ゲーム業界の人とかね。

マ：店長お薦めの基板は何ですか?

ロ：MVS(業務用ネオジオ)をお薦めします。人気ゲームが多いし、カセットも凄く安いですから。もちろん発売当初はそれなりにしますけど、しばらく待てば相当買いやすい金額になりますよ。

そうそう、あと「VF—」—このキットが15万円を切ってかなり安くなってきてます。ただ、基板自体バカでかくて、一般の家庭用テレビには映せないのが難点ですけど。

マ：ビギナーちゃんからの質問も結構あると思うんですけど、どういうものが多いですか?

ロ：やっぱり、基板をはじめるにあたっての質問がほとんどですね。まずどういったものが必要で、そしてそれに幾らくらいかかるのか、この点が一番不安なようです。

マ：なるほど。全国のビギナーちゃんへのアドバイスとしては?

ロ：分からないことがあったらどんどん電話ちょーだい。

マ：どうもお忙しいところありがとうございました。

プレゼントをもらっちゃいました!

イキナシ押しかけて行ったにも関わらず、懇切丁寧に取材に応じてくださった店長さん、本当にありがとうございました。

そしてさらにありがたいコトに、読者ちゃんへのプレゼントまでくださったという…。マウントはもう恵比寿に足を向けて寝れません。

今回頂いたプレゼントは、業務用ネオジオのゲームカセットを5本(餓狼スペを2本、餓狼2を1本、ワーヒー2を2本)だ。家庭用ネオジオでは使えないぞ。念のため。

欲しい人は、このコーナーへの感想を書いて「アーケーダー　カセット欲しいよ係」まで送ってくれ。希望のゲームを書いてくれてもいいけど、それがかなうとは限らないのでよろしくね。締切は4月15日(消印有効)。

P.S.基板屋さんに電話をするときは、何よりも「丁寧さ」を心掛けよう。タメ口で聞くだけ聞いて、ガチャン—なんてのはもってのほかだ。

最低限のマナーを守らずして、アーケーダーとは呼べぬ。



㈱KICが新作コンパネアイデア大募集
きゅーきょくのコンパネを作れ—!

ゲーメスト広告でもお馴染みのKICさんが、新作のコンパネを企画中。

より良い製品を作りたい!それがメーカーさんの人情ってもの。ユーザーが喜んでくれるのが、「良い製品」じゃないかな、やっぱ。

そして良い製品を作るためには、実際に買って遊ぶユーザーの意見を取り入れるのが一番!そこでみんなから、ナイスアイディアを大募集だー。

公募要項

○公募の種類

大まかに、以下の4つの部門にて募集を行なう。

1、外見・デザイン部門
2、連射回路部門
3、ビデオコンバータ部門
4、その他の機能部門

○応募方法

封書にて、「どの部門のアイデアか」と、住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記し、「ゲーメストを見て応募しました」と書いて、以下の住所に送るべし。

2、3、の部門は、募集の性格上現物を送るのも可。

○応募期間

平成7年4月30日まで(当日消印有効)

○採用特典

アイデアが採用された場合、出来上がったコンパネを各部門ごとにプレゼント。部門2、3の採用者には副賞として、MVS本体と希望カートリッジが進呈される。

○宛先

〒213川崎市高津区
千年818サンライフ橋
㈱ケイアイシー
☎044-754-7594

予告—!

一応システム基板編は、今回で完了。次はモニターについてやっていこーかと思ってます。題して「至高のモニターよ、キッスは目にして!」の巻。

あと、コンパネの当選者発表もやります。お楽しみにね。

きばんや　りすと

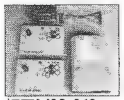
■プロトワン
〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL. 06(649)4080
■一休さん
〒453　名古屋市中村区新富町2-4-20
TEL. 052(481)1196
■シグマ電子
〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5丁目293
TEL. 0794(84)0476
■システムIII
〒451　名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F
TEL. 052(523)4432
■ロータスプレス
〒150　渋谷区恵比寿南2-1-9　朝井ビル1F
TEL. 03(3760)6630
■メッセサンオー
〒101　千代田区外神田3-14-8
TEL. 03(3255)3453
■キョーワインターナショナル
〒141　東京都品川区大崎1-20-16
TEL. 03(3490)5201
■TAMAYA
〒168　杉並区和泉2-1-26
TEL. 03(3323)9911
■ファントム
〒101　千代田区外神田3-1-2　明治ビル3F
TEL. 03(3257)1126
■哲儒クリエイト
〒545　大阪市阿部野区共立通2-5-22-207
TEL. 06(656)3156
■アイ・ランド
〒571　大阪府門真市脇田町21-13
TEL. 0720(84)7501
■イエローバック
〒600　京都市下京区七条河原町西入南側　KSビル1F　TEL. 075(343)4860
■エマーソン
〒431-31　静岡県浜松市笠井町32-1
TEL. 053(433)9900
■宇宙堂
〒462　名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL. 052(916)1407
■基盤屋
〒431-02　静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315
TEL. 053(592)7236
■クエスト
〒373　群馬県太田市内ケ島664-1
TEL. 0276(49)1133
■GAMEファンタジー
〒326　栃木県足利市大前町841
TEL. 0284(62)6926
■ソフトショップマリオ
〒390　長野県松本市あがた1-2-16
TEL. 0263(36)5536
■フーガ
〒364　埼玉県北本市北本2-84-1
TEL. 0485(93)6491
■KIC
〒213　神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橋
TEL. 044(754)7594
■サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7648-1
TEL. 044(954)9459
■ソフトランド秀和
大阪市浪速区日本橋5-14-9　松竹ビル6F
TEL. 06(649)7177
■テクナート
〒556　大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL. 06(643)7641
■トライ
〒101　千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第三ビル二階
TEL. 03(5295)0667
■ボードA
〒169　新宿区高田馬場2-9-1　斉川ビル202
TEL. 03(5272)3690
■富貴商会
〒607　京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL. 075(595)1136
■ハッピー商会
〒662　兵庫県西宮市獅子ケ口町13-2
TEL. 0798(71)2910
■ドリームトコ
〒330　埼玉県大宮市土手町3-202-1
TEL. 048(649)7650
■レクトロン
〒578　大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13
TEL. 06(747)2028
■ファンタジー
〒683　鳥取県米子市明治町179
TEL. 0859(23)2064
■PCB共和国
大田区田園調布1-47-2
TEL. 03(3721)1933

TAMAYA特選おすすめセット！（即家庭のテレビで始められます。）
X-MEN、鉄拳 大幅に安くなりました。

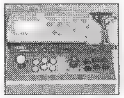
X-MENベガセット

X-MEN
ベガ9000DX
ハーネス、Qサウンド用ケーブル
通販特価¥188,000
（送料・税込）

初回¥18,116	¥17,700×11回
〃 ¥11,192	¥ 9,600×23回
〃 ¥ 9,408	¥ 6,800×35回

X-MENシグマセット

X-MEN
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥189,000
（送料・税込）

初回¥18,148	¥17,800×11回
〃 ¥10,126	¥ 9,700×23回
〃 ¥ 7,224	¥ 6,900×35回

X-MENパナカスタムセット

X-MEN
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥167,000
（送料、税込）

初回¥16,344	¥15,700×11回
〃 ¥10,578	¥ 8,500×23回
〃 ¥ 6,272	¥ 6,100×35回

鉄拳ベガセット

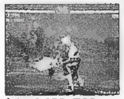
鉄拳
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥251,000
（送料・税込）

初回¥24,532	¥23,600×11回
〃 ¥13,034	¥12,900×23回
〃 ¥11,816	¥ 9,100×35回

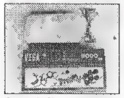
鉄拳シグマセット

鉄拳
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥252,000
（送料・税込）

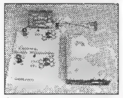
初回¥24,564	¥23,700×11回
〃 ¥14,268	¥12,800×23回
〃 ¥ 9,632	¥ 9,200×35回

鉄拳パナカスタムセット

鉄拳
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥230,000
（送料、税込）

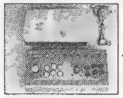
初回¥22,760	¥21,600×11回
〃 ¥12,420	¥11,800×23回
〃 ¥ 8,680	¥ 8,400×35回

ヴァンパイア（中古）ベガセット

ヴァンパイア（中古）
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥122,000
（送料・税込）

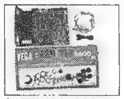
初回¥11,604	¥11,500×11回
〃 ¥ 7,908	¥ 6,200×23回
〃 ¥ 6,552	¥ 4,400×35回

ヴァンパイア（中古）シグマセット

ヴァンパイア（中古）
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥123,000
（送料・税込）

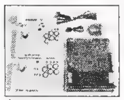
初回¥11,636	¥11,600×11回
〃 ¥ 6,882	¥ 6,300×23回
〃 ¥ 7,868	¥ 4,400×35回

ヴァンパイア（中古）パナカスタムセット

ヴァンパイア（中古）
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥103,000
（送料・税込）

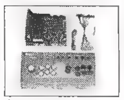
初回¥ 9,896	¥9,700×11回
〃 ¥ 7,502	¥ 5,200×23回
〃 ¥ 6,048	¥ 3,700×35回

餓狼伝説3ベガセット

餓狼伝説3
MV-IFZ
ベガ9000DX
特製ハーネス
通販特価¥187,000
（送料・税込）

初回¥18,084	¥17,600×11回
〃 ¥ 9,958	¥ 9,600×23回
〃 ¥ 8,092	¥ 6,800×35回

餓狼伝説3シグマセット

餓狼伝説3
MV IFZ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥188,000
（送料・税込）

初回¥18,116	¥17,700×11回
〃 ¥11,192	¥ 9,600×23回
〃 ¥ 9,408	¥ 6,800×35回

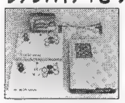
餓狼伝説3パナカスタムセット

餓狼伝説3
MV-IFZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥167,000
（送料・税込）

初回¥16,344	¥15,700×11回
〃 ¥10,578	¥ 8,500×23回
〃 ¥ 6,272	¥ 6,100×35回

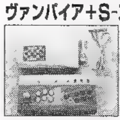
ヴァンパイア+S-ストⅡXベガセット

ヴァンパイア（中古）
S ストⅡXカートリッジ(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥157,000
（送料・税込）

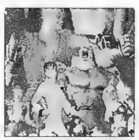
初回¥14,924	¥14,800×11回
〃 ¥ 9,738	¥ 8,000×23回
〃 ¥ 7,112	¥ 5,700×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXシグマセット

ヴァンパイア（中古）
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥158,000
（送料、税込）

初回¥14,956	¥14,900×11回
〃 ¥ 8,672	¥ 8,100×23回
〃 ¥ 8,428	¥ 5,700×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXパナカスタム

ヴァンパイア（中古）
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥138,000
（送料、税込）

初回¥13,216	¥13,000×11回
〃 ¥ 9,292	¥ 7,000×23回
〃 ¥ 6,608	¥ 5,000×35回

鉄拳＋アストロシティ

特製パネルハーネス付
通販特価¥473,000（税込）

初回¥24,782	¥24,300×23回
〃 ¥20,468	¥17,200×35回
〃 ¥15,668	¥12,200×35回
	+㊊¥30 000×6回

バーチャファイター2（アストロ仕様）


¥780,000（予定価格）
納期が遅れる場合があります。

分割	¥28,500×36回
〃	¥40,100×24回
ボーナス並用	¥26,700×24回㊊¥80,000×4回
〃	¥18,500×36回㊊¥60,000×6回

他の製品との自由な組合せでローンが組めます。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

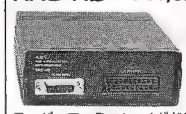
(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

営業時間
AM10:00～PM 7:00
日曜・祝日定休
★初心者歓迎★

特選格安基板

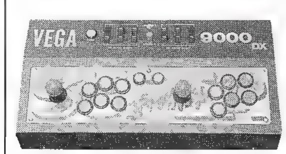
超目玉	
ダイナマイトリーグ	¥2,000
天地を喰らうⅡ	¥22,000
ストⅡダッシュターボ	¥10,000
ドギューン	¥8,000
ゼロチーム	¥28,000
ソニックウイングス	¥8,000
コズモギャングザビデオ	¥18,000
豪血寺一族	¥15,000
達人王	¥8,000
機動戦士ガンダム	¥5,000
龍龍	¥6,000
R·TYPEⅡ	¥8,000
クラックス	¥2,000
ファンタズム	¥8,000
ソルダム	¥6,000
ファイターズヒストリー	¥5,000
ファイナルファイト	¥10,000
雷牙	¥8,000
カプコン	
X-MEN（新品）	¥128,000
ヴァンパイア	¥63,000
スーパーストⅡX	¥55,000
スーパーマッスルボマー	¥55,000
ストⅡダッシュ	¥7,000
天地を喰らう	¥35,000
キャプテンコマンドー	¥28,000
戦場の狼Ⅱ	¥35,000
パワードギア	¥65,000
マッスルボマー	¥28,000
マッスルボマーDUO	¥35,000
ナムコ	
鉄拳（新品）	¥185,000
F／A	¥22,000
アサルト（P付）	¥70,000
ギャラガ'88	¥30,000
グレートスラッガーズ'94	¥45,000
スーパーワースタ'93	¥15,000
ドラゴンセイバー	¥33,000
フェリオス	¥50,000
ワルキューレの伝説	¥70,000
コナミ	
クイズ学問のススメ	¥5,000
クォース	¥5,000
極上パロディウス！	¥78,000
ザ・シンプソンズ	¥18,000
スラムダンク	¥78,000
T.M.N.T.	¥12,000
対戦ぱずるだま	¥98,000
パンクショット	¥3,000
フラックアタック	¥18,000
その他	
SDガンダムEX-REVUE	¥45,000
グランドストライカー	¥28,000
ジンジンジップ	¥22,000
スーパーマン	¥25,000
ストリートスマート	¥5,000
スラップショット	¥5,000
ダライアスⅡ	¥20,000
バトルフィールド	¥5,000
ブレイゾン	¥5,000
ボンジャック	¥12,000
ポンピングワールド	¥8,000
ロボコップ	¥12,000
ワイルドファング	¥8,000
モニター（筐体）	
エアロシティ（中古）	¥118,000
グランダム25（中古）	¥178,000
ナナオ20インチモニター（新品）	¥50,000

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26㈱TAMAYA宛に請求してください。

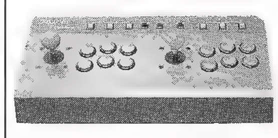
RAS-HD ¥14,500
高画質への決め手！

MSXアダプター ¥2,500
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ対応
☆15PしかないRGB15khz対応モニターに21Pを増設
対応機種 X68Kモニター、PO℃TV45X、35X FMタウンズ他2社モードオート シンク以上の15khzモニタ

シグマセット AV-3000 Σ6000ターボ 特価

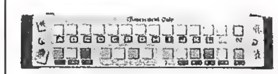

メガドライブ用コード	¥2,000
PCエンジン用コード	¥2,000
パソコン用コード	¥1,500
SF用コード	¥4,000

VEGA9000DX 特価


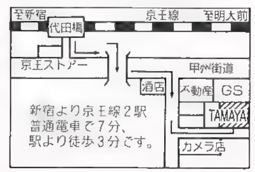
別売：SF用コード	¥8,000
ネオジオ用コード	¥9,800

KIC PANACUSTOM 特価


RGBケーブル21P・15P	各¥3,000
麻雀ハーネス	¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス	¥3,000
SF用コード	¥8,000

麻雀パネル（ハーネス付）特価


●どのコントロールBOXにも使用できます。





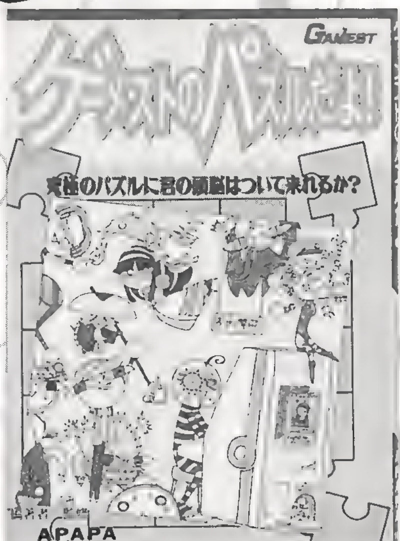
エーオーユー
AOUショー伝
by 速攻生徒会ズ
コミゲで連載している『速攻生徒会』の本多愛、榊原優子、井伊みか、酒井綾が幕張メッセへ乱入だ!!
小川雅史
1995.0222
今日はみんなでAOUショーを観に来たんや
肉体派
知性派
デコ派
カプコン派
みかのネライはもちろんカプコンや!! サイバーボッツやヴァンパイアハンター(ガロン命)はもとより!!
今回出展しとるX-メンは「AOUバージョン」ってことでマグニートー様を使えるらしいんや!! かも
むーん
ピピッ!
※みかのX-MEN ベスト3 1位 ガンビー 2位 マグニートー 3位 ウェポンのサイクロップス
AOUショー メモ②
おっさん共にまぎれて数々のゲーマーが会場にはいりこんでいます。これも実力で排除してかまいません。合言葉は「弱肉強食」。
そしてとびこみ強キック!! 2Hヤするでん
AOUショー メモ①
会場にはたくさんの人が目的のブースへ行こうとするあなたの邪魔をします。そんな輩(やから)などは得意の空手でなぎたおしてかまいません。
うおーどいてんかあっ!!
ズドドドドド
はりきってんなーみか
CM
ゲ屋も出店してたり、ゲーメスト号外なんてのも出ました。あとアンケートの協力どうもだそーです。
ニセ メルチー
スタートボタンで「ニコリ」
こんなトコまで来てアイスマンやってんやないで~!!
うお~… 餓狼3のプロモアッツいなぁ…
…
ブー
ドゴッ


殺し屋対戦「アウトフォクシーズ」か…
ふ〜ん
あのオサル!!ろしてカックイー
ナムコ考えたなァ— デコは今回ヤタかったしなァ…
でもなんかセガっぽい… もちっとダークな感じでも…
ピクゥ〜ン
ガチャガチャ
背後をとるなッ!!
わたしの
手刀
クルッ
……誰？
ドタ
ブゥンブゥンブゥンオォン
あれがコナミの「スピードキング」…
あ…しかしあれは……
なんか拷問用具みたいだ!!
ドーン
今回の目玉商品だ!!…独断
「マッドタクシー」
バイヒューマン（だったと思う）
マッドタクシー
ホンマコワイってイヤ
そーゆーけどね ドキドキ
うろおぼえや
ジャン
まっ暗な機内に客を閉じこめ、下衆っぽいコワ話でビビらしてくる占いマシーンだ!!
はいる前から恐いっ!!!
マシーン上部の3Dホログラフはオヤジ〜
…とまあひととおり観てまわったし、
詳しいことはゲーセンでたしかめろってこった
ひきあげよっか？
オミヤゲもただだしな。
ドッサリ
APCOM
AOUショーメモ③
各社のパンフレットは名刺と引きかえでしか手に入らないぞ!! 持ってない君達は厚紙で偽造しよう!!
…どうやってもらってきたのよそれら…？
あかん!! 聞いたらあかんっ!!
フッフッフ… 当然!!
いやいや!! 言わんといてもわかるまで姉さま!!
…まあねぇ…
かかるかかる
はやく逃げるんかっ!!
終
ザパ〜ン
小川く〜ん レポートでおねがいしたじゃ〜ん
テヌキだし こまるよ〜!
まあひとつノリってことで…
ごかんべんを…

絶賛発売中！

今なら間違い探しの答えを送ると、超豪華な粗品が当たるぞ！

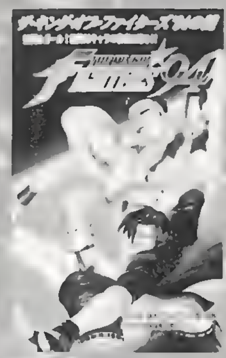
『ゲーメストのパズルだよ！
究極のパズルに君の頭脳はついて来れるか？』



A5判／総116頁（カラー4頁）
編著者／監修：APAPA

ごめん！　定価が変わっちゃった！
定価880円（税込み）

ぜひ、手に入れてほしい！
謎本の7冊目！
絶賛発売中!!



『キング・オブ・ファイターズ'94の謎
打倒ルガール！
総勢25キャラの秘密に迫る!!』

監修　著者：ゲーメスト謎本アンスゥワーズ第一部隊　ルガール帝国諜報部員

定価880円（税込み）

3月20日発売！
『真侍魂の謎 修羅道謎とき草子』

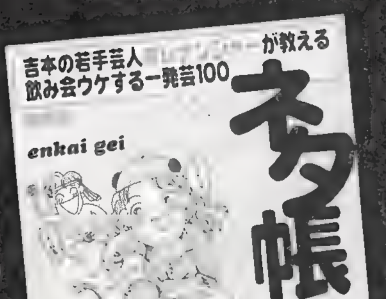
監修／著者／大自然のめ組／ゲーメスト編集部

定価880円（税込み）

謎本シリーズ第9弾　4月中旬に発売!!
『ヴァンパイアの謎（仮題）』
定価はもちろん880円!!

もう少し、楽しみにして待っててくれ！

好評発売中！



『ネタ帳'95』
吉本の若手芸人オレンジャーが教える
飲み会ウケする一発芸100

お笑い監修：へらちょんぺ
定価880円（税込み）

ゲーメストの謎本シリーズ／全6冊
定価980円と880円で超絶賛発売中!!

『ストII　波動拳の謎』　定価980円（税込み）

『餓狼伝説の謎　飢えた狼はなぜサウスタウンに来たか』
定価980円（税込み）

『サムライスピリッツの謎　風雲剣豪修羅道伝』
定価980円（税込み）

『ワールドヒーローズの謎　超時空格闘　誰が史上最強か』
定価880円（税込み）

『龍虎の拳の謎　最強無敵！　極限流空手のベールを剥ぐ』
定価880円（税込み）

『豪血寺一族の謎　骨肉の争いに終止符を打つのは誰だ！』
定価880円（税込み）

VAMPIRE HUNTER

Darkstalkers' Revenge

【ヴァンパイアハンター】発表記念

闇のイラスト&コスプレ大募集キャンペーン

新キャラ・新技が増えて、さらに魅力的になったヴァンパイアハンター。もう君の近くのゲームセンターには入ったかな？

そんなヴァンパイアハンターの発表を記念して、カプコンさんが一大キャンペーンを展開する！

新キャラのイラスト&コスプレも、もちろんヴァンパイアから登場しているキャラだってなんでもOK。

ヴァンパイアハンターのゲーム開発者も選考を楽しみにしているとのことだ。ゲーメストをチェックしつつゲームセンターでやりこみまくって、素晴らしい投稿作品を送ってほしい。

詳しくは、募集要項をよく読んで応募してね！

★（応募の際、注意しよう！）

まず締め切り。ちゃんと守ろう。

そしてイラスト。カラーでも白黒でもよいが、サイズはハガキサイズのみ！間違いのないようにね。

消印で汚れたり、雨で濡れてしまうとせっかくのイラストがダメになってしまうので、できれば封筒に入れて送ろう。

それと、封筒でまとめてハガキを送る場合には一枚一枚ハガキの表に住所氏名を書いておこう。

最後に、一応ヴァンパイアハンターでの募集だが、ヴァンパイアのキャラでもOK。気合の入った作品を待つ！

募集要項

■募集期間：平成７年２月15日〜３月31日まで（当日必着）

■発表：ゲーメスト４月15日発売号にて最終選考作品を一挙発表。その中から読者投票にて最優秀作を決定。その最優秀作品発表および授賞式は、５月３日ニューピアホールでの「ヴァンパイアハンター全国大会」で行うのだ。

■サイズ：壱：イラスト＝ハガキサイズ１枚を１点とします。

弐：コスプレ＝写真はＬサイズまたはサービスサイズで、全身とバストアップを１セットの１点とします。

■賞：イラスト最優秀賞、優秀賞、コスプレ最優秀賞、優秀賞、その他各賞。

■応募先：〒１０１　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル３Ｆ

株式会社新声社　ヴァンパイアハンター「イラスト&コスプレ募集キャンペーン」係

■お問い合わせ先：０３-３２９３-９３２１

■選考基準：イラスト、コスプレ共にありません。自由な発想で、あっと驚くような作品をお待ちしております。

＊応募された作品は返却できませんのでご了承ください。

モニター読者のモニター読者による全読者のためのページ

Monitor's Report

どうも15日売りのみの掲載な雰囲気だけど、ホントは毎号やりたいな、とか思ってます…。

モニターズリポート

担当：むねたつ

めざせ！レギュラー連載？

15日売り号でレギュラー化になりそうなこのコーナー、モニター読者となった50人の方に毎号感想などの報告書を書いてもらい、それらを記事としてまとめてみて、「これからのゲーメストをもっとよくしていこう！」っていう記事を目指している。どうも、うまくそうなっていないのが担当者としてもどかしかったりするんで、もうちょっとどうにかしたいな、と思っている。

さて、前回で4号分ほど一気にやったおかげ（？）で、今回掲載するものは、今年の号だ（でも、発売は去年だったけどね）。

まずは、No.135（1月15日号）の感想から行ってみましょうか。

ゲーメスト No.135

まずは表紙。ガルフォードとナコルルという意味ありげなイラストにしてみました。これはアンケートハガキなどの反響でもなかなかよく、モニター報告書でも「一枚の絵からドラマが生まれる」「躍動感溢れる1枚」などの意見が目立ちました。ただ、「色鉛筆なだけにちょっと地味な印象もあった」という意見も。こういった意見を参考に、今後もよりよいモノにしたいと思います。

そして、この号には特別付録「X-MEN」がついていました。ちょうど発売直前ということもあって、全体的には好評であったようです。「付録だけゲーセンに持っていけるのが便利」「装丁、カラーがとてもアメコミっぽく仕上がっている。情報規制のため永久保存版とはいかないものの、十分に役立っている。今後、攻め方、基本戦術などを細かく紹介してもらえると嬉しい」などという意見が目立ちました。ただ、これは当然と言えば当然なのですが、「X-MEN」というゲームに興味がなければ面白くないわけで、「定価を上げるぐらいならいらない」「付録にする意味はあったのか？」というものも…。やはり、興味がない人にも、もっとアピールできるものを心がけるようにしていくべきかな？と。X-MENは増刊号にするしないという話も編集部内ではあったのですが、結局諸般の事情でできなくなったということもあって、本誌で技表を掲載したりと、なるべく増刊号でやるようなネタをすべて本誌でやってみたのですが…。このヘンの評価も編集部としては気になるところです。

また、この号では巻頭のスクープ記事で、サイバーコマンドを大々的に紹介しました。このゲームの担当ライターがえらく気にいってしまったサイバーコマンド、毎号かなりのページをさいて記事展開をしてきたのですが（一応、今号で最終回となった）、いかんせん巷のゲーセンへの普及台数がいまひとつだったようで、その後のアンケートでも「近所のゲーセンにまるでない」という意見がやや目立っていました。

この号のサイバーコマンドの記事は概ね◎。一応、ゲーメスト独占情報だったので、そのへんも読者の関心が高かった一因だったようです。

ゲーメスト No.136

1月30日・2月15日合併号なわけですが、実際のところは'94年最後に発売されたゲーメスト。恒例のゲーメスト大賞発表号で、大賞はザ・キング・オブ・ファイターズ'94となりました。これについても、いろいろな意見がありました。

「今の読者層なら予想どおりの結果」「KOFが大賞になるとは思ってもみなかったが、コメントなどをみると納得させられるものがある」「何かがモノ足りない。大賞だなんて大袈裟にいってもただの人気投票だ。結局、新作が1位。やり方を変えたほうがいいのでは？」「よく考えたら、今年は爆発的に人気の出たゲームってなかったんじゃないかな？って思う」などなど、いろんな意見がありました。

結局、この賞は「みんなが決める賞」なわけなので、投票してくれないことには始まりません。ただ、こういった人気投票である以上、どうしても時期的に「投票に近いものが有利」となってしまうのかもしれません。編集部でもこのあたりは何度も話し合っているのですが、いまひとつ具体的ないい方法が思い付きません。上半期、下半期にわけるとか、毎月投票させるとかいろいろ案はあるのですが、どうもいまひとつのような気がしてなりません。

みなさんも、いい方法があったらぜひとも教えてください。

そして、この号の特別付録はカレンダー。

「イラストと日付の部分がわかれているのは不便」「199

ゲーメストNo.135（1月15日号）



主な内容
〈紹介、攻略したゲーム〉

サイバーコマンド
バーチャファイター2
真サムライスピリッツ
X-MEN
ダライアス外伝
鉄拳
エースドライバーほか
〈特別付録〉
X-MENマニュアル

ゲーメストNo.136（1月30日・2月15日合併号）



主な内容
〈紹介、攻略したゲーム〉

第8回ゲーメスト大賞発表
X-MEN
バーチャファイター2
鉄拳
セガラリー・チャンピオンシップ
真サムライスピリッツ
サイバーコマンド
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ギャラクシーファイト
〈特別付録〉
1995ゲーメストカレンダー



↑（東京都　谷　和也）

5年が終わってもイラスト部分だけで使えるのがいい」「イラストの質もよく、これで550円ならお買い得」「いらない。こんなものに価値を感じる人って今多いのか?」といったところが代表的な意見。1996年版もやろうかと思っておりますので、これらの意見はそのときの参考にさせていただきます。また、次のカレンダーはああしてほしいとかこうしてほしいとかあれば、ぜひとも聞かせてほしいです。

それから、毎年恒例のメーカー年賀状。これがもうハガキの応募が物凄く多く、毎日のハガキ整理だけで1日が終わってしまうほどでした（ちょっとウソ）。

「これがあると新年がはじまったんだなあと実感する」「例年にも増して、メーカーサイドが積極的に読者にアピールしているのが印象的」「毎年楽しみにしている記事。応募する気はないけど、実に華やかだし、各メーカーの特色が見えてうれしい気持ちになる。新作の情報もあるし」などなど、これはすごく好評のようです。来年はこれ以上の期待に応えられるよう、もうちょっと新しいこともやりたいと思いますので、よろしくお願いします。

モロモロの情報規制

えっと、そんなわけで、2ページもあるので、今回は情報規制に関することを、ちょっと簡単にお話したいと思います。もう何度かこのコーナーでも説明していますが、もうちょっと突っ込んだ形で話を進めてみたいと…。

よくアンケートハガキなどでも「どうしてラスボスの攻略が載ってないのですか?」とか、「隠しコマンドはどうしてまだ掲載されていないんですか?地元のゲーセンにはもう張り出してありますよ」などという意見があります。

これはメーカーさんから「＊月＊日売りまでは、このボス攻略はやっちゃダメですよ」「この必殺技コマンドは今月いっぱいは誌面に掲載しないでください」というお願いがあるわけです。

直接メーカーさんにその理由を聞いたわけでもないですし、またメーカーさんによってその事情は異なるのではっきりとしたことはわかりませんが、要するに「ゲームを長持ちさせるため」ということだと思います。

ラスボスも、早い時期に攻略記事が誌面に載ると、「エンディングまで行ったからいいや」と、すぐに飽きられてしまうのではないか…ということで、発売後ある程度たってから（2～3カ月）誌面で記事にしてもいい、というような感じじゃないかな?と。

もちろん、編集部のほうでも、そのヘンの攻略スケジュールは十分考えた上で、「じゃあ、この号ではココまでやって、次号では…」みたいな計画をある程度立ててやっていっています。

この「ゲーメストが考える攻略スケジュール」と「メーカーが考える情報規制」が合わないと、「ここで話し合い（なんて大袈裟なもんじゃないけど）が両者の間で行われるわけです。担当ライターは「絶対にこの時期にココまでやってないと、もう遅いですよぉ。どうにかしてここまでできるように、メーカーを説得してくださいよぉ」と担当編集にダダをこねます。

担当編集は、「どうにか＊月＊日売り号で、＊＊の情報まで掲載したいんですけどねえ」とメーカー広報に電話。ここで、お互いにいろんな「駆け引き」が行われます（具体的な内容は内緒）。これで、結果的に予想以上の情報が掲載できるようになることもあれば、結局何も掲載できないこともあります。

まあ、つまり何が言いたいのかというと、その時点で掲載したい情報であっても、掲載できないことが多々ある、ということなのです。単にこちらが出し渋っているわけじゃなくて、そうできない事情のときもある、ってことをわかっていただければと…。

まあ、でもそんな事情は読者のみんなからすれば関係ないことであるわけで、そういったことを感じさせないような誌面にすればいいだけのことなんですよね。

今号の見どころは?

この号をリポートしていただく上で、ポイントをいくつか挙げておきたいと思います。

まずは発売直後のヴァンパイアハンターと、発売直前の餓狼伝説3。ギリギリまで待って、どうにか入れ込んだ情報なのですが、いかがでしょう?　ヴァンパイアハンターは、もう発売後なのですが、実際にプレイできたのは開発中のバージョンなので、具体的な攻略記事とまではいけませんでした。このへんがちょっと悔やまれるところではあるんですが…。

AOUショーの記事はマンガでしか掲載されていませんが、詳しいリポートは次号でやりますので、そちらを楽しみにしてください。

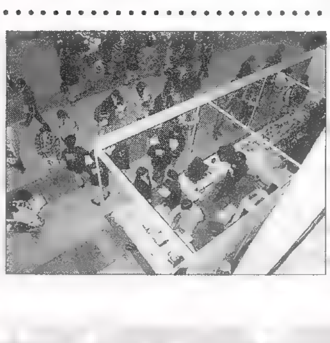
では、最後に…

こちらの不手際で、モニター読者のみなさまに発送すべきものが遅れがちで、大変申し訳ありません。どうにか体制も整いつつありますので、どうか見捨てずにお願いします。

では、また次号か次々号かで…。



↑（岩手県　ぴんくさんだーほーく）


大盛況だったAOUショー。新声社ブースでは…（以下次号）。



ヴァンパイアハンターは編集部でも大人気。

ゲーメスト／コインジャーナール共催

第7回ゲーム懸賞論文 第一席

脱・読者屋宣言

斎藤秋人さん（24歳 千葉県）

最近、雑誌の文章表現方法が乱れてきていると思う。

『美は乱調にあり』とは文学の精神らしいが、この乱れはこのまま放置しておいていいものかどうか…。

文学からは程遠いわたしだが、大いに疑問に感じていた。

よく雑誌（ゲーム雑誌含む）で、明らかな差別用語を公然と使っている場面をみることがある。

しかしさすがに誌面の規制からか、それそのものズバリは書いていない。

それでは、どのように書いてあるのか。

・伏せ字を、使っているのである。

差別用語を伏せ字にして、しかも前後の文字だけを書いて、それが明らかに差別用語であることを認識させた上で使っている。

陰湿かつ、陰惨なやり方だと思う。

現代のイジメを如実に表したやり方だ。

これはハッキリいって、ついたての向こう側から好き勝手なことを言っているに等しい。

しかもこういう文章に限って、それを書いたライターの名前が公表されていない。

わたしは人権擁護論者ではないが、こういう卑怯なやり方をみるにつけ、えらくハラがたつ。

もしどうしても差別用語（といわれている言葉）を使いたいのであれば、ハッキリとそのものズバリを書くべきである。

当然のことながら、それを執筆したライターの名前も公表すべきだろう。

さらに、なぜその言葉を使ったのか、目的・意図も明確にすべきである。

そして、書いたからにはその責任はライター、および誌面に掲載する許可を下した編集長も負うのが筋である。

現在のマス・メディアに疑問

ここまで書いておいていうのも何だが、実はわたしも現在の差別用語や表現規制のあり方に、未熟ながらも疑問を抱くひとりである。

問題となっている『言葉狩り』論争も含めて、これから真剣に論議していかなければならないと考えていた。

その矢先だ。身内？（雑誌関係）の方から、このような問題を起こしてくれた（訴訟や裁判ざたには、なっていないが）。

思いっきり、足を引っ張られた感がある。

このようなことは、ライターや編集サイドの未熟さからくるものだろうか？

そういえば以前、某ゲーム雑誌で、ライターや編集の身勝手さや責任感のなさを指摘した記事を読んだことがある。

編集部ぐるみでの違法スレスレの悪ふざけ、依頼した原稿を平気で『すてる』編集者など…。本当にイヤな思いをしたことがあった。

我々、というよりわたし個人の思いとしては、編集部とはその雑誌のコアとなる存在だけに、中立・公正を保ってもらいたいという希望がある（あくまで希望だが）。

とくに、攻略記事や紹介記事のレベルやクオリティが上がれば上がるほど、その編集部への依存心や期待感も上昇してしまうという、錯覚に陥りやすい。

しかしどうやら、実際は違ったようだ。

どんなに実用性のある、信頼できる記事を載せても、それはライターの品位や人間性（不遜ながら）までもが反映されたものではなかったようだ。

『雑誌記事ひとつにまで、本人の人間性を問うのか!?』と、お怒りになられる諸氏もおられようが、表現が過大にせよ、それは当然として問われるものだと思う。

また、問われなければならないだろう。

少なくとも、このような表現方法がまかり通る現在にあっては。

雑誌はマス・メディアである。

個人の思想はおろか、場合によっては世論すらコントロールしかねない、強大な潜在力を秘めている。

たとえそれが、どんなに小さな雑誌であったとしても、だ。

問題は、その強大な力を使う側が認識しているのか、にある。

たとえには出したくもないが、とある週刊誌やワイドショーなどは、憶測や推論だけで事実無根の記事をでっちあげる。

その人物や物などをさんざんバッシングしたあげく、事件などとの関係がないと分かると、無視に徹する。

行き過ぎた表現や行動があった場合でも、そのリポーターやカメラマン、ライターなどの責任問題が追及されることは、皆無に等しい。

言論の自由・表現の自由に対する責任

本来ならば、言ったこと、書いたことに関しての責任は当人が負うべきものだ。

責任を負う能力があるかないか、これは表現できるかどうかにも匹敵することだと思う。

しかし、あまり責任、責任などと軽はずみに口にしたくはないのも事実だ。

『ならば、あなたは今こうして書いていることに対して、もしなんらかの問題が発生した場合、その責任をどうとるのか？』と、聞かれても、即

⬇（福岡県　いいの千里）





⬆（埼玉県　春日　蛙）

答するのは難しい。

実際、ケース・バイ・ケース、その状態・状況によって大きく異なるだろう。

ひょっとしたら、とれないかもしれない。

社会的な批判を、受けるかもしれない。

しかしだからといって、責任をとらなくてもいい、ということには全くならない。

発生した問題に対する責任とは別に、言ったこと、書いたことに対する発言事実の責任という側面も存在するからだ。

それはどんなに本人が拒否しても、記録として残った場合は当人が一生にわたって背負っていかなければいけないことでもある。

その両側面をも否定し、ミスをやらかしても、とりあえずは会社が守ってくれる…というスタンスのとり方。

とある週刊誌、某ワイドショーらは、政治家の癒着ぶりを、どのツラさげて批判できるというのか。

そういう連中に限って、世間からの非難が集中すると『報道・言論・表現の自由』を主張する。

言論や表現の自由とは…他人のプライバシーをズタズタに引き裂いて利益を上げておき、自らの立場が危うくなったときに自身の行為を正当化するための切り札…ではないんだよと、こんなこと、言わなくても分かっているとは思っていたが…結局、分かってはいても忘れてしまったようだ。

政治家の悪行悪事は是々非々で論じ裁くにしても、それを隠れみのにして自分らの体質を問おうともしない、極論すれば自浄作用の欠落した一部のメディア群。

需要があるから供給するんだ！という傍若無人な振る舞いも、ある種、当たってはいるものの、それとて使い方を誤れば、墓穴を掘るためのスコップにもなりかねない。

批判された政治家も、さぞかし不本意だったろう。

糾弾されるなら、もう少しマシなところにやってほしかった…と聞こえてきそうだ。

読者はもっと厳しい眼で！

若干、論旨がズレたので修正しよう。

雑誌、挙げさせてもらえばゲーメストの編集部にはこのような無責任なライターや編集者はいない…仮にそういう考えを持つ人がいたとしても(個人の思想は自由だから)、誌面に、表現としては使わないだろう。

使わないことを、切に希望する。

ここで表現の自由をタテに言葉を野放しにされたのではいずれ自らの首を絞めることにもなりかねない。

被害妄想が過ぎる、一個人のたわごとかもしれないが、わたしは言葉に対しての影響力の認識に、危機感を抱いている。

むろん、こんなことを言い放てるほど経験も知識もないが、そのわたしから見ても今のメディアの表現のあり方はヒドイ。

もし万が一、公権力の介入で言論・表現の自由が一部でも剥奪されそうになったとき、はたしてメディアは『言葉』を守りきれるだろうか？

今までやってきたこと…言論・表現の自由が本来持つべき権威を、自らの手で失墜させること…をやってしまったのなら言葉を剥奪されても、我々は文句ひとつ言えないだろう。

自業自得というやつだ。

そうならない、そうしないためにも必要なのは、雑誌を含めたメディアの、言葉や表現に対しての認識力アップ。

そしてなによりも、それらを厳しく裁く我々読者の眼力だろう。

単なる『雑誌屋』の時代にも、そろそろ別れを告げる時期がきているのかもしれない。

同時に、それは『読者屋』を卒業することでもあるように思う。

わたしは果たして『読者屋』の卒業証書をもらうことができるだろうか？

落第はイヤだが、少なくともその努力だけはしていきたいと思う。

いつか必ず、その努力は報われると信じて。

論文講評

論文前半、斎藤さんの出版業界に対する憤りがヒシヒシと読み手に伝わってきます。差別用語、言葉狩りなどは我々出版業に携わる者にとってドキッとさせられるテーマです。そのテーマに斎藤さんは具体的かつ鋭い文章で切り込み、徐々に読者を引き込んでいきます。

しかし、論文の後半、斎藤さんによって鮮やかに救いの手が示されます。「読者屋」「雑誌屋」からの卒業です。私たちが共にこの二つから卒業できればもっとよい本ができる、と思わせてくれます。

ただ、「読者屋」と「雑誌屋」について、もう少し具体的な記述があれば、もっと説得力のある論文になるはずです。

また、「雑誌屋」を批判するだけでなく、理解しようとする態度も必要だと思います。今度は「読者屋」と「雑誌屋」が協力しながら共に卒業できる道を考えてみてください。



⬆（京都府　佐々岡ゆりの）

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第25回

文・四コママンガ
佐竹雅昭

俳優稼業に乗り出した怪獣王子、その仕事ぶりはなかなか堂に入ったものだったぞ。待ち時間には共演の六平さんや田村英里子ちゃん、ア～ンド市川監督と楽しく映画談義に花を咲かせ、本番前には一人役作りに励むのだ。王子は相変わらず燃えている!!

「1・2の三四郎」ウラ話

その1

今回から、映画「1・2の三四郎」ネタを書いていこうと思う。

映画は初めてなので、最初のうちは何が何だかさっぱり分からない始末。

とくにスタッフの数が多いのには驚いた。

照明さんや音声さんと呼ばれる方々が何人いるのだろうか、果たしてこの人は何をしている人なのだろう。

私が全く区別を付けることができないほど多くの人たちが、「1・2の三四郎」に関わりを持っているのだった。

これだけ多くの人たちがいるのだから、不思議かつ奇妙な人が何人いてもおかしくはない。

そこで、いわゆる業界人と呼ばれる人々を紹介していこうと思う。

まず最初は助監督。

この助監督の仕事とは、撮影の段取りから、進行、用意まで様々である。

そして助監督にもランクがあって、ファースト、セカンド、サードなどと呼ばれて、任される仕事も違うのだ。

下のほうになると、ほとんど雑役係みたいなもので、虫けら扱いされるのが普通だ。

今回の「1・2の三四郎」でも"ミズシマ"と呼ばれる兄ちゃんがそうであった。

出演している役者たちは口を揃えていっていたが、この撮影班は凄くアットホームらしい。

それでも下っぱの助監督には厳しく、いつも怒られていた。

「おーい!ミズシマ、まだか!」

絶えずこの声が現場から聞こえていた。

たしかにこの"ミズシマ"、かなり鈍臭い。

いや、鈍臭いというよりも『せっかち』なのだ。

楽屋で出番待ちをしていると、出番よりも30分前ぐらいに来て、「佐竹さん、出番です」と急がせる。

いざ、気合を入れて出陣してみると「スイマセン、このカット中止です」と全く悪気のない顔でいってくる。

しかし、これくらい肝っ玉が太くならないと映画の助監督は務まらないのだろう。

神経が細い人だと、1日も持つかどうか分からないくらい過酷なお仕事だ。

お金も大して貰えるわけでもなく、好きだからこそ続けることができるのだろう。

この"ミズシマ"氏。

じつはあの同志社大学を卒業していたのだ。

一浪までして入学した大学だが、本人曰く「この仕事では、はっきり言って学歴なんか邪魔ですよ」とのことだった。

確かに、私もそう思った。

どこどこの大学に行ったからって、決して偉いわけではない。たとえ環境が悪いところでも好きでできる職場で輝けるなら、いつかは夢もかなうに違いない。

負けずに頑張れ！ミズシマ。





佐竹さん、グレコを倒し、ホーストを倒し、決勝でアーツに勝ってくれ！（千葉県　今井健仁君）

ポエム

「敗れし者」
あの時、君はナイフを持った
なぜ、そうしたのだろう
頭の中と心の中での
複雑な葛藤が
異次元の夢を見せる
選ばれし者の
特権を知ったのだろうか
それとも愛に敗れし者の
涙が赤く染まったのか

by さたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　29歳　格闘家　計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り&ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社㊝係。

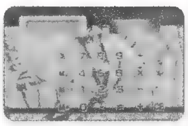
タカラより読者の皆さんへ

ゲーメスト投稿イラスト商品無断転用に関するお詫び

ゲーメスト増刊号「サムライスピリッツ」（No.102）の扉に掲載しました大阪府・えだやんさん作の投稿イラストが、小学館発行の「ゲームオン」誌上で扱われているとの情報を得ました。これは「ゲームオン」誌のプレゼントコーナーで、株式会社 タカラより提供された懸賞品「キャラ電 サムライスピリッツ」の絵柄に使用されているというものです。それは、イラストを投稿してくれたえだやんさんの友人より抗議のお手紙をいただき分かったものです。

当社としましては、他社に対して増刊号「サムライスピリッツ」のいかなるイラストも商品への使用許可を出したことがありませんでしたので調査をいたしました。その結果、左記のような回答を株式会社 タカラより受領いたしましたので、誌上を通じてお知らせいたします。





お詫び

この度、弊社の不手際により、貴誌「ゲーメスト増刊号サムライスピリッツ」に掲載されました読者投稿イラストの一部を弊社試作品「キャラ電 サムライスピリッツ」の絵柄に使用した写真が、他の雑誌の景品紹介用写真として掲載されてしまいました。

誌面をお借りしまして、右について出版権である貴社、イラスト投稿者の大阪府えだやん様、ゲームキャラクターの原著作権者である株式会社エス・エヌ・ケイ様にご迷惑をおかけ致しましたことを、深くお詫び申し上げます。

なお、実際に製造・販売致しました製品には、右イラストは使用していないことを申し添えます。

平成七年三月七日

東京都葛飾区青戸四丁目一九番一六号
株式会社タカラ

株式会社新声社様
大阪府えだやん様
株式会社エス・エヌ・ケイ様

このようなお詫びの回答がありました。つまり本件の投稿イラストは、①株式会社 タカラ（の外部制作業者）が「キャラ電 サムライスピリッツ」の試作品として絵柄を使用。ただし完成品としての「キャラ電」は別の絵柄である。②しかしその試作品がそのまま「'94タカラ カタログ」（タカラの商品カタログ）に掲載された。③「ゲームオン」誌に懸賞用として「キャラ電 サムライスピリッツ」をタカラが提供した際、その「'94タカラ カタログ」の写真が転用されました。

新声社としましては、読者からの投稿作品を商品として使用することがある場合、投稿者本人に必ず連絡をいたします。当然、ゲームキャラの原著作権者（今回はSNK）にも許諾の申請を致します。今後もそのような体制で、読者からの投稿作品は大切にしていきたいと思っています。

東京ガリバー通信

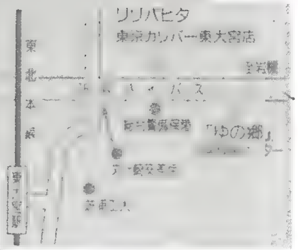
春だネー。日向ぼっこの〝ぼっこ〟ってナンなのさ。いやぁ、つくしの子が恥ずかしげに顔出しちゃうよネー。おいらもちょっくら顔出してくっかなガリバーに…なんて今回も気楽な取材のハズだったのに……!?

第27号

今回のガリ通は2本立てだー。東京ガリバー東大宮店「リリパピタ」オープンの話題と、本家・東京ガリバー5Fに誕生した「幽霊博物館・お化け屋敷～松戸宿の恐怖」リポートのお話し。はじまりはじまり～。



突如、現れた東大宮のピラミッド



知ってる人は知ってたけど知らない人は今知ってほしいこの事実!!ナ・ナ・ナント!!東大宮に黄色いピラミッドが出現したのだ。しかもおなじみガリバーくんが、そこから顔を出している!?春だからなのか?

ここでお知らせしたかったのは、東京ガリバー2号店・リリパピタが94年12月24日にオープンしたってことなんだ。どうですか?東京ガリバー2号店だよ、なんか楽しいことが待ってそうな気配だよね。

場所については地図参照。さぁ来い!駅からちこっと離れてるけど、ドドーンと駐車場は100台収容のビッグスケールだッ。チャリンコなんか、なんぼでもOKだッ。

ところで、ガリバーってのはバンプレストの直営店だってーのはみんな知ってるよね。この東大宮店・リリパピタもそのとおりで、クレーンゲームの景品先行入荷!!ガチャポンやカードダスも大充実!!なんだぞ。

ほかにお子様にはSC機。10円玉なんかを投入して遊ぶコインゲームだね、これがたっくさん。乗り物なんかもめったやたらとありますよ。

それからリリパピタでは、これまでにもいろんなイベントを開催したんだけど、キャラバンカーでのすーぱーぷよぷよ大会は、これからも毎月行われるそうだよ。もちろんもちろん、さらなるイベント群も待機中!!だから東京ガリバー同様、リリパピタをどぞよろしく!!みんな来てね。


いい目をしている…。

東京ガリバー東大宮店
リリパピタ
埼玉県大宮市大字丸ヶ崎
1098～1
048（688）6622
営業時間　11：00～24：00
年中無休

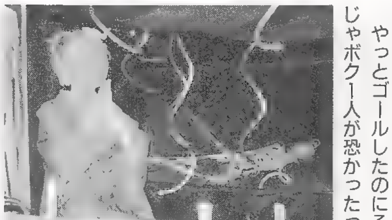
年中納涼!! お化け屋敷だゾォー

一方、松戸で最近、とみに評判なのが「お化け屋敷・松戸宿の恐怖」だ。住所は東京ガリバーと一緒。同じ建物の5階にあるぞ。

なんでも中・高校生の女の子に人気があって、10回以上も友達の案内役で入場した娘もいるんだって。ゾーッ。

じゃ今回は入り口の写真でも撮らせてもらって……ってなんですかバンプレストの穴水さんボボボクに入れってンですか。入り口に立った時点でお線香の匂いがするじゃないですか。なになに、看板によると、お化け屋敷の人形の一部は江戸時代の囚人(死罪)から型を取ったものです。だってぇこえーっ。「あの」うひゃっ、なんですか穴水さんビックリしたなぁもぉ。「このカードを持っていってください。お化け屋敷内でスタンプラリーをやってまして、1万円の商品券やSFCソフトが当りますよ」あ、ありがとうございます…って、ついに中へ入っちゃったよー。

入口から出口まで歩く距離が日本最大(200メートル)なんスか。…じゃ、ずっと恐いじゃないですか。お経と木魚の音が聞こえますよ。処刑場じゃないですか、番町皿屋敷じゃないですか、牡丹灯篭じゃないですか、しかもすげーリアルでほかにも……え、詳しく内容を書いちゃダメ!?じゃ×××が○○○○○で△△△△ってことも※※が×××××××とか△△△が、とか書けないんですか。


内緒で撮った写真だ。

やっとゴールしたのにそれじゃボク1人が恐かったってことなんですね。…。と言うわけでみんなにも来てもらうしかないってことだな。

おいしいチャンスを狙ってるカップルのキミや恐いもの好きのキミ、日本一のお化け屋敷にチャレンジしたい人は来てくれ。ただし!!心臓の弱い人は来ないでくれ。

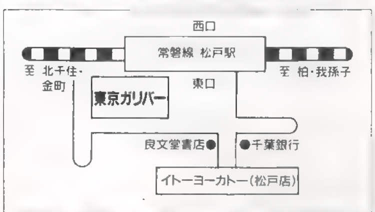

こ、こえ～。リアルでしょ。

利用料金
大人……………………700円
小学生以下……………500円
営業時間
平日……………13：00～21：00
土日祝日………12：00～21：00

PRESENT

お化け屋敷のチケットをプレゼントするよ～ん。30名様にね。本誌、ガリバープレゼント係まで応募してください。

5月15日締め切りだ、ゾー。



〒271　千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM

今月のいっぱつ!!



春は環境の変わり目でもある。入学、卒業、就職と身辺にさまざまな変化が起こるけど、何はともあれ忘れちゃならないのが「ゲーム」だよ「ゲ──ム」。身の回りがしっかりと固まったら、新しい季節と共にゲーセンへGO～。

（爆燃えサイバーボッツアー渕田）

人の情けが身にしみらあ 早朝ゲーセンに人類愛をみた

☆2月○日、俺はK大を受験するために故郷の大阪に帰ってきた。

思えばここ2週間ほどゲーセンに行ってない。全く嘆かわしい生活ぶりだ。欲求不満気味である。

そんなこんなで迎えた試験当日、大学の最寄りの駅に着いたのはAM7：00。受験票には「午前9：15までに入室、着席してください」とある。その間実に1時間以上。

途方に暮れているとコンビニを発見。喜び勇んで雑誌コーナーにいくが、何と本が一冊も無い。

店員さん曰く、「受験生が読むだけ読んで本買わへんねん。ただでさえお客さん多いのに、そんないらんお客が増えて難儀するさかい、毎年この時期は雑誌入れんようにしとるらしいですわ。朝早うに来てもろうて、えらいすんません」とのことである。

この店員さん（推定年齢45歳以上、女性）は、まさか俺が受験生とは思っていないような口ぶりである。唖然としてコンビニを出る際、さっきの店員さんが再び謝罪を述べる。フッ、よしなおばちゃん、俺もあんたの言う「いらん客」の一人だったのだから…。

とりあえず大学の構内にいようと思い、一路K大を目指す。それにしてもさすがに学生の行き交う通りだけあって、様々な店が所狭しと軒を並べている。

まだ朝早いのでほとんどの店は開いていないが、もう営業している店もある。コンビニは勿論、弁当屋、写真屋、なぜかレコード屋も開いている。珍しいところではゲーセンも開いていた。こんな朝早くからご苦労様である。

ええっ！ゲーセンが開いている!?俺はそのゲーセンに光の早さでフェードインした。表の看板にはAM10：00～と書いてあった。が、現にこうしてこの店は開いている。

さっそく店員さんにインタビューすると、「ああ、君今日K大受けにきたの?やっぱりねえ。ということは今年は君のために朝早くから開けた、ということだ。ははっ、いや毎年恒例でね」…泣かせるぜ、マスター。標準語だし。

俺は目を真っ赤に泣きはらし、半ベソをかきながらK・O・F94をやった。無人のゲーセンにクラーク先生のうなり声が響き渡る。東京砂漠の中を昭和枯れすすきを唄いながら歩いて来た俺の心を、遠く離れたこの地に店を構えるこのマスターはガッチリと受け止めてくれた。うう、ありがとう。

時間も押し迫って店を出るときマスターに「明後日も試験があるんだ」といったら、「じゃ明後日も朝から開けとくよ」との温かい言葉と共に名刺をくれた。

折しもアイランドでは一風変わったゲーセンを紹介してくれ、との企画がある。このゲーセンを「一風変わったゲーセン」として紹介するつもりはないが、とにかく、いい思いで試験を受けられた。

合格したらこのマスターにも一報入れなければなるまい。そして未来の受験生たちよ、試験先では下見を兼ねてゲーセンに足を運びたまえ。きっと、いい思いをすることもあるさ。

（千葉県　命運剣黎明君Ⓐ）

★…で、試験のほうは大丈夫だったのかな?やはり試験の前には、ヘタに復習なんぞして神経スリ減らすより、ゲーセンで過ごすなどしてリラックスするほうが精神衛生上よろしい…ってホントかよ?



➡（大阪府　ありすんがー"悪魔?"なぎ君①）

★今度は不思議の国だ!ヤッホーに闘え!…ヤ…ヤホ?

がぶりよりゲーマー人生



最近、元祖シルバーサムライ使い（オレ含む）は肩身が狭い（失敗しても持ちキャラでできるとゆーメリットはあるけどね）。

（鹿児島県　上薗隆君　）

ナムコ再動！空想してから寝やがれ！

☆鉄拳、リッジレーサー2、エースドライバー、ガンバレット…などなど、気付くと最近よくナムコのゲームをやっている。

近ごろのナムコは元気がよい。これはナムコ伝説復活かぁ!?と思うのは早計であろうか。別にひいきにしているわけではないが、ナムコが元気だと何だか嬉しい。

そんなわけで鉄拳だー！一見、まともなキャラにみせといて、実はどいつもこいつもブチ切れてる。

こんなヤツぁ絶対にいねぇと思いつつも、もし現実にいたらとゆー、ちょっぴりデンジャーな期待感が否応なしに愛着を抱かせる。ぐひぃ、たまらんぜぃ。

それでもやはりこのゲームの持つ破滅的な雰囲気は自分ごときの手におえるシロモノではないので、とりあえず最もスタンダードと思えるカズヤをマイキャラに据える。

彼の魅力はガンたれまくりのぶっそうな目付きと、超ばちきのためだけに空気の抵抗を減らした攻撃的な髪形。

2P側の兄ちゃんはちょっとイケズな兄ちゃんになってとってもクレイジィ。ああ、やっぱりこいつもまともじゃないのね。

ところで、このゲームで個人的に最も気に入っているのが「骨の音」。

ポールに逆十字をかけられたとき、「コキ、コキ、ポリン」とゆー実に軽薄な効果音が、自分の鼓膜を直撃。うひー、なんちゅう生々しい音じゃー！

しかし、これがそのうち麻薬的快感を生む。黒板をツメで引っ掻くあのカンジを思い出してもらえれば実にわかりやすい（渕や、やめれー）。とってもキケンだ。

極め付きはニーナの投げ技（?）。次々に相手の腕をくまなくキメて、トドメに両腕に全体重をかけてへし折る鬼神のごときこの仕打ち。実にキケンだ。

しかも例によって無機質な音が技の間じゅう鳴り響き、プレイヤーの脳髄をかき回す。もうひたすらキケンだ。

それでも我々は絶対者の前に生け贄を差し出すことであろう。ああ、何とも罪深き「骨の音」。我々にもはや道は無いのかー。まぁ、いいやおもしろいから。

（大分県　スプラッタ源氏君⑱）

★このゲームのサブミッション系の技は、マジィでむっちゃ痛そう（特にニーナの脇固め一連）。思わず画面から顔を背けたくなる気弱なアチシ。

クレーンゲームで生活維持だ！

☆今、まさにクレーンゲーム



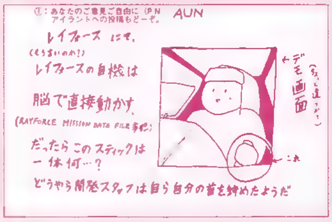
⬆（東京都　寿ねんG君㉒）
★むう、全面委任しちゃう。



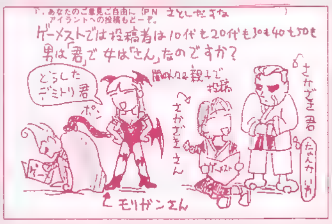
⬆（大阪府　高田武緒君④）
★JUST BURNNING、炎と帰せ。



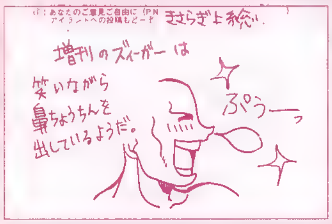
⬆（千葉県　金田"ATARIよ、もはや何も言うまい"惣君③）
★説明せねばなるまい…プライマルレイジとは、いまメリケンでナウな恐竜実写取り込み大格闘ゲームなのである。私も海を越えて、その強者ぶりは聞き及んでおる。これはとっとと国内発売してもらうしかねーぜ！



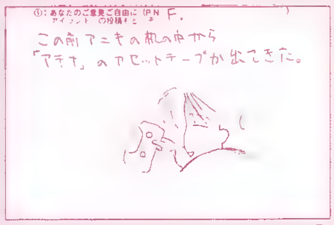
⬆気は心…と言うではないか。⑯



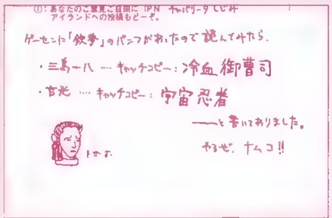
⬆ニュアンスで決めてます。⑩



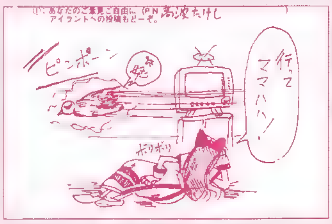
⬆いやマジでそーみえるってば。⑰



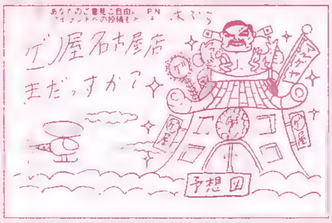
⬆兄さんには黙っておいたほうがいい。⑪



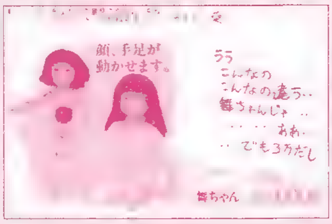
⬆バル〇ン星人かい。⑱



⬆ああ、オレもなまけてぇー。⑫

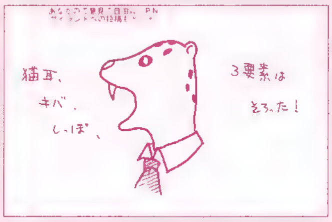


⬆濃い予想図だな。⑲

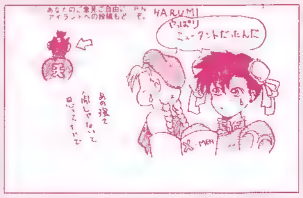


⬆ヒソカにポーズが舞ちゃんなのよね。⑬

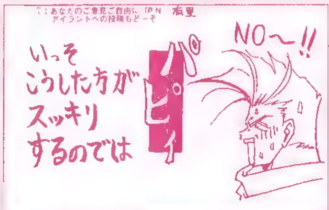
宇宙スペースナンバー2
つっこみ三昧



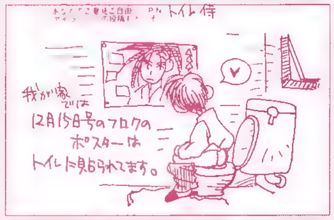
⬆何の要素だそりゃ。⑳



⬆ボッツで豪鬼ロボ出してよドラへもォ〜ん。⑭



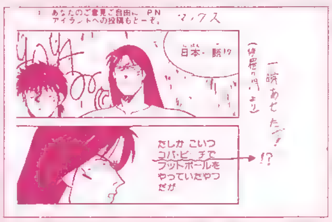
⬆ああ下克上（犬と争うなって）。⑧



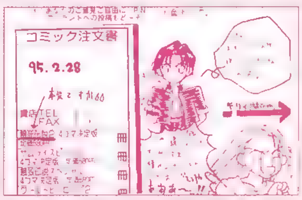
⬆イキな付録の使用例だ。⑥



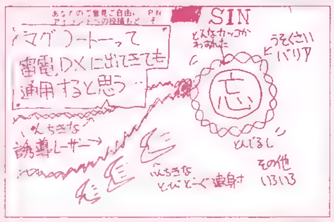
⬆ゆくゆくはゲーセン経営。これだね。㉑



⬆アチシもドッキリ。⑮



⬆ハガキ担当のみどりです、ご迷惑かけました。⑨



⬆ダラ外に出ても通用するかも。⑦

がアツイのである。一般的な人形サイズのそれにどんな景品が入っているか、ちょっと例を挙げてみよう。

まずはTシャツ、これは有名だ。続いてキーホルダー、腕時計、バッグ、筆入れ、ペン、ジグソーパズル、CD(シングル)、タオルハンガー、ティッシュケース…これらも別にたいしたことはない。

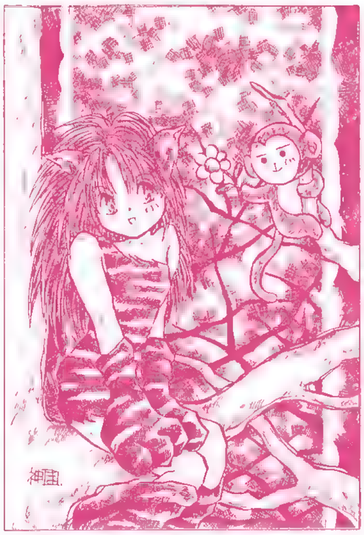
しかし、衣服関係は結構すごい。帽子、サングラス、ネクタイ、エプロン、パジャマ(!)、ジョギングパンツ、スリッパ、そしてタオルにのれん(←なぜ?)という品揃え。しかもたいてい大きめのサイズなので、実生活にも使えるのだ!

そう、今や人形オンリーの時代は終わったのだ。これからはクレーンゲームの景品は、獲るのが面白いうえ、実生活でも使えるものが主流になるのではなかろうか(とは言うものの町中で人形以外の景品をみかける機会は少ない。やはり㋕をはじめとした、いわゆる情報の不足であるところが大きいのであろう)。

(愛知県　スカタン一号君ⓒ)

★確かに。最近の景品は異様に多種多様にわたって充実しており、腕前さえあれば100円で生活必需品を獲得することも可能なのだ!

でも店によってはヘンな景品が入ってるしなぁ…(着せ替え女子高生人形とか…)。チミの周りの店で変わった景品をみかけたら、アイランドまで報告しなされ。



⬆（千葉県　端まいこさん⑤）
★おさるさんがよいね。もんちっち?

燃えよ青春!!



気が付けばそこにXメンだから何だっつー

…スーパーで「ジェフリースルメ」を発見した。私はヒッププレスの摩擦熱でスルメを焼いている、ちょっとロリっとしたジェフリーを思い浮かべた。よくみると「おしゃぶりスルメ」でした。

X-MENは画面が華やかで面白いです。スパイラルを選択。無邪気さと純真さを混同している感があるけど彼女のピュアーな所がいいですね。純真さでは三島一八に勝ってますよ。

オートガードの性能にも注目だ。だが、それは対マグニート戦で起こったのです。

「福田、ガードしろ。ダメージ受けてるぞ」

「それは夢～だってオートマティックガードだもの。おぃいぃ!?」

画面左下隅、AUTOマークにXがついている。明らかに「オートガードは一試合で消えるんだよ。甘えるな、このアマエビがっ!表に出ろっ!…とは言ってもここは駄菓子屋で貴様は街頭ゲーマーであるからして、もうすでに勝負はついている。クラブフエンサーキャノンボッター息の根止め-るならワンダーリング(ワンダーモモアレンジボーカル)」と歌い、説明されている。

なんてことを気付かせてくれたんだ。突如襲いくるプレッシャー。動かない都会のシルエット。ヘビーウェイトチャンプのパンツはき忘れモード、最終ラウンドでセコンドから「パンツはき忘れてますよ」と言われたボクサーの気分。

そして…ダンスがすんだ。勝利のダンスが。ダンス…それは愛と勇気のドッキング!ドッキングドキドキドッキンチョー。ラッキィ池田氏の言葉です。

ダンス格闘キャラ使いを優しく五重ラッピングするゲームが一つ誕生したのです。

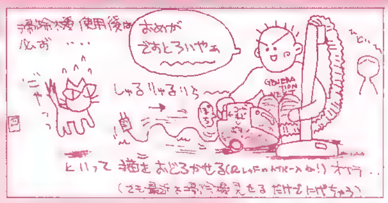
一にアメコミ、二にダンス、三四が無くて五にスパイラル。だと思います。

(東京都 福田雄一郎君Ⓓ)

★街頭ゲーマーのほのぼのとした日常が描き出されている、心あたたまるお話でした。

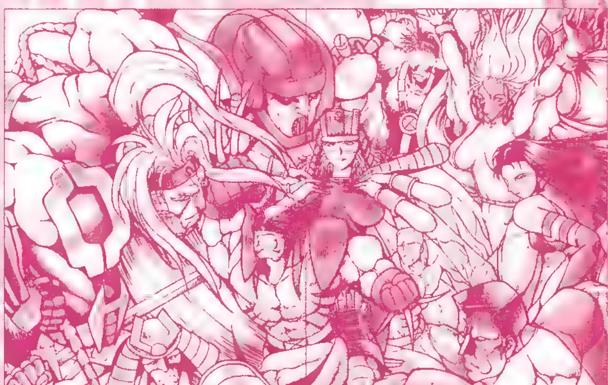
そういや、首都圏ではあまし屋外駄菓子屋ゲーセンはみかけませんね(MVSはよくみるけど)。

くもり空の下、今にも雨が降り出しそうな状況下でドキドキしながらゲームをするのがスリリングなのだよ。



⬆(大阪府 アンジェロ氏㉒)

★ゲーマーよの…猫もヨイ迷惑?



⬆(埼玉県 巫代凪遠君㉓)

★立ち止まれないこの闘い、魂燃やして突っ走れ!

格調高く拡張!(0点)

マイティ害DX

むむう、ラヂヲゲーメストか…。新作情報やワンポイント攻略はともかく、出来ることならゲーム基板生録りの音(CD未収録曲やレゲーとかな!)を流せるといいなぁ。

(埼玉県 田渕健康君Ⓔ)

ずうーっとずうーっと思ってたんだけど、口に出せなかったこの想ひ。今、声にして言います…。「津軽三味線」と「スカルジャベリン」って超似てる。…よね?

(北海道 おんのふじたろさんⒻ)

★…似てるかなぁ?

「お前たち、こいつを操るにはまだまだ早いぜ!」…エースドライバー。「これで勝たなきゃ話にならないぜ!」…鉄拳。最近のナムコは妙に挑戦的だ。

(千葉県 U-沙奈君Ⓖ)

★第二次反抗期だろうか…。

アイランドのコーナーがカーラーになるといいです。

(広島県 小西健二君Ⓗ)

★カーラー?頭に巻くの?

ガンバレットの青い鳥さんへ。

赤い鳥さんを追い抜いたり、トリガーを引く瞬間に射線上に出現しないでください。

突然の爆発は小心者の私にはとても耐えられません。お願いしますぅー。

(岡山県 おろか君Ⓘ)

★だ、そうです赤い鳥さん。

うちの近くのちりがみ交換車が流している音楽は、なんと!ナコルルステージの音楽。初めて聞いたときは驚いた。ふうー。

(愛知県 薪麦羅惟沙君Ⓙ)

★自然に優しいチリ紙交換車…なのか?

ソボクなギモン。アイランドのイラストの中で、時々すご～く上手な方ですご～く細かい方がおりますが、やはり皆さんハガキサイズで描いているのですか?

(神奈川県 ペケP君Ⓚ)

★ここ半年のアイランドに載ってるイラストは、ほとんどがハガキサイズだよ。気合入ってます。

あと、細かいトーンを貼ったハガキを送るときには、マスキングをかけるか封書で送ったほうがよいよー。

何でアンケートハガキの職業欄に「主婦」がないのですか?いちいち書くのが面倒なのでつけてほしいんですけど。

(北海道 和田靖子さんⓁ)

★うう、「その他」の欄で勘弁してつかぁさい。…あと浪人とフリーターの欄もほしいとの要望も強い。



豪鬼を入れる容量があるなら、ガンビットを入れてほしかったっス。カプコンの、このー…（泣）。
（宮城県　望月涼悟君Ⓜ）

時代を先取り!（し過ぎたのか?）

☆皆さんは『タイムトラベラー』なるゲームをご存じでしょうか?

セガが3〜4年ぐらい前に発売したホログラム（立体映像）ゲームの第一弾で、バーチャシリーズが出る以前は「次代のゲーム」として、大変期待されていました（まぁ第一弾というからには当然第二弾も存在するのだろうが、筆者はみたことがないし、おそらく日本でも存在を知る者は少ないであろうからこの際無視）。

これをみて、誰もが一度は「はぉう!」と筐体の前に足を止めたものですが、問題あるゲーム性と、あっという間の返品で、たちまち人々の記憶から消えていったのでした。

しかし!先日某ゲーセンで、このタイムトラベラーを発見!バカでかい筐体、うさん臭い立体映像、怪しいナレーション、すべて当時のままです（ついでに、誰もプレイしていないのも当時のままです）。

「だったら俺がやるしかねぇ!」

妙な反骨精神か、それともただの粋狂か、とにかくたった一人の（本当に日本でたった一人かもしれない）タイムトラベラー攻略が始まったのです。

早速、手持ちのお札をすべて百円玉に両替し、ゲーム開始!

「お、敵が出てきたな。鉛弾を食らえ!ふっふっふっ結構簡単ではないか。これではすぐに攻略してしまいそうだ。む、何だこの炎は?ぎゃー死んだ!お、このボタンを押せばやり直せるのか。ひー何か降ってきた!どーやって避けるんだ!?ズギャ、いつの間にか死んだ!」

格闘すること数分、このゲームがなぜ受け付けられなかったのかの理由を再認識したような気がした。

何だかもうやめたくなってきたが、攻略してやると豪語した手前、途中で投げ出すのは信念に反する。

「おーい鈴木、何しとる?こっち来てバーチャ2やろーぜ」

神の助け!…もとい、友人がどうしてもと言うので、そのときはしょうがなくバーチャ2をやって帰った。気が付いたら、お金は全てバーチャ2に使っていた。そして、帰るときにはタイムトラベラーの存在など完全に忘れていたのであった。

「うむ、実に充実した一日だった」

今さら何だが、同じ100円ならより楽しめたほうがいいと再認識した一日だった。

その後もタイムトラベラーは、私を含め誰もプレイすることなく、相変わらずトマソンとしてゲーセンの片隅に居座っている。

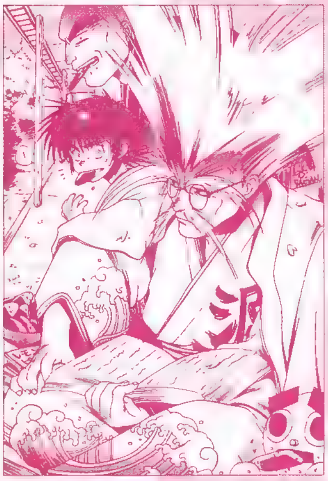
誰かこのゲームをやってあげてください。

（大分県　ターザン鈴木君㉓Ⓝ）

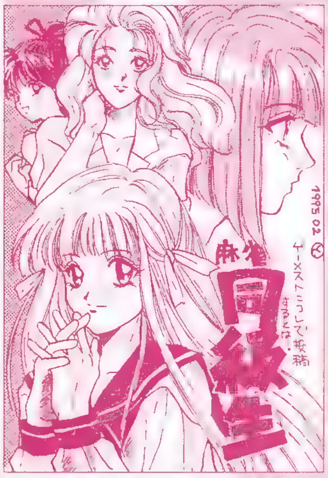
★世界初のホログラムゲームとして、近未来フェチなヤングの脳髄を刺激したゲームだったのだが…困ったコトに、立体映像ゆえに敵の攻撃が見切りづらいという難点と、いかんともしがたい操作性の悪さに挫折するゲーマーが続出。ちなみに、ホログラムゲーム第2弾は「ホロシアム」という立体映像格闘。これがまたスゴイ出来で（中略）のだ。



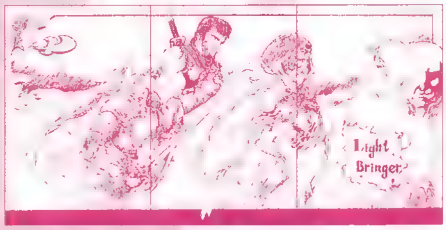
⬆（宮城県　挨髪ばちくりさん㉗）
★男前やなぁ。



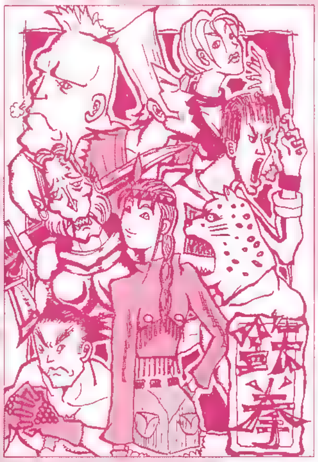
⬆（東京都　爆熱騎崎ばるたんさん㉘）
★未だに（一部）人気の戦国エ〜ス。私もあの世界観は好き。



⬆（大阪府　とくめいきぼう子さん㉙）
★ぬぅっ!ついにアイランドにも魔の手が!でもボク子供だから内容わかんないや。



⬆（山口県　今さらだけど、LSD'95君㉔）
★輝く風に祈りの声を乗せて一閃を貫け、聖なる光たち。



⬆（北海道　スやまゆう君㉖）
★ここでは非常識こそが常識だ!怖いよ君ら。



⬆（愛知県　弾弓君㉕）
★切り絵のD&D。最近切り絵がアイランドでヒソカなブームだったりする。

怒りをこめて嵐を呼ぶぜ 超ー電磁芸魂！



⇒（北海道　イタリア娘君㉚）
★先生…仕事してくださいよォ。

さわやかやみくも文学館 「俺たちゃ死者続出」 ～パワード・ギア外伝～

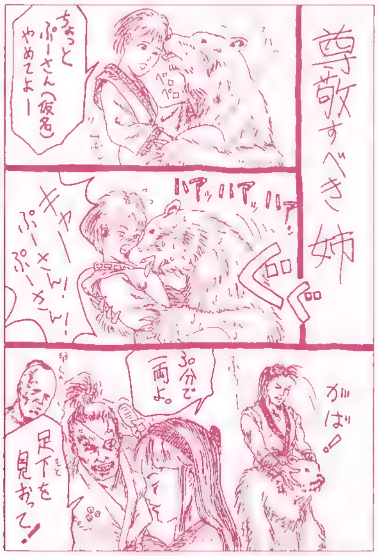
☆パワード・ギア、敵サイボーグ兵の会話。
「俺たちってさー、何しに来てるワケ？」
「戦争に決まってるジャン」
「でもさー…」
「あ！敵の特殊部隊が来た！」
「AEXに乗ってるから歯が立たないのでは!?」
「気にすんな！俺は戦う！」
「じゃ俺、とりあえず空飛ぼうーっと」
「じゃ俺走ってみる」
「俺は転がるぜ。イエー」
「…おいおい、この銃撃っても効かねーぜオイ…ひゃー！」

「ああっ！兵士Aが踏み潰されたあ！」
「ごろんごろん（転がっている）」
「せめて…強化服ぐらいほしいよなー。ケチなんだから…ギャアアアー！」
「兵士Bー！」
「ひでーよなー、俺たちサイボーグったって一応人間だぜー？それを巨大ロボに乗って追っかけるなんざ、正義の味方のすることかよ…」
「あいつらどーせ、この作戦終わったら軍隊やめちまう（本当です）から、あと腐れないんだろ。ごろんごろん」
「うわあああ！どーいう変形したんか知らんが、敵さんがキャタピラにくるまって転がってくるうう！ギャッ！」
「ごろんごろん…うひーっ！」
そして誰もいなくなった…いや、ただ一機、AEXのコックピットの中に一人の兵が生き残っていた。
「一匹五百点だから…四匹で二千かよ、シケてやがるぜ」
もう少し先の地点のサイボーグ兵の会話。

「俺たちって弱いけどさー、このゲームに欠かせない存在だよねー」
「だよねー」
「次のサイバーボッツは格闘だからさ、そんなに殺されないって俺思うんだ」
「だよねー。楽しみー」
残念。君たちは出場しないらしい。あーあ。
（広島県　菅原敬隊長⓪）
★荒れ果てた寂寥たる戦場、死にゆく兵士たちの胸に去来するものは…するものは…。



⇒（神奈川県　とりあえずキープさん㉜）
★危機感0点。



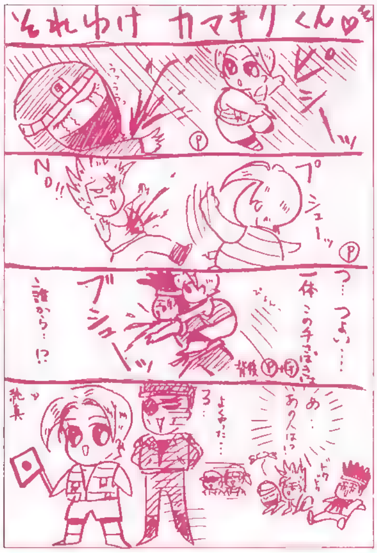
⇒（京都府　キー君㉝㉞）
★なんてえ邪悪な…。



⇒（千葉県　MON君㉛）
★と～きーを～かーけーるオヤージ～。



⇒（東京都　村雨まさき君㉝）
★ナメンなテメエ、みたいなカンジー♥



⇒（愛知県　金髪・碧眼に弱々女さん㉟）
★あの切れ味…そーいうことか…。

➡（群馬県　やまは白銀さん㊷）
★ど根性侍か…決まらねえ～



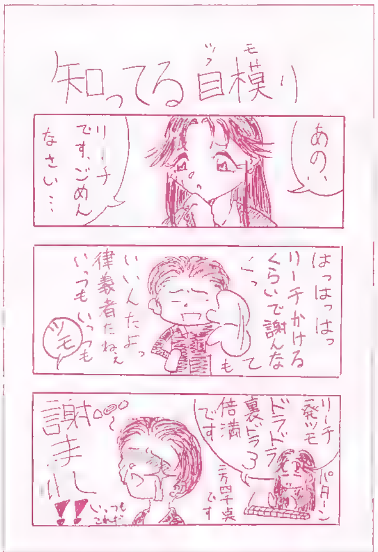
➡（東京都　たかはしなこるるさん㊴）
★その疑惑の眼差しは止むことはなく…。



➡（東京都　半兵衛君㊱）
★階段パータンも激痛。



➡（大阪府　蛙遊己君㊫㊸）
★キーッなんて可愛いのかしらッ（怒）！



➡（愛知県　マシュエル君㊵）
★パピィがやらねは誰がやる…ってオヤ？



➡（群馬県　クレイジーダイナモンド君㊲）
★勝手にGMRを結成してるし。



➡（京都府　村田真吾君㊹）
★悲しいロマンやね。



➡（長野県　バタンブラウン君㊶）
★チームワーク万歳。



➡（愛知県　ゴンタさん㊳）
★じゃ〇ゃ丸君かい。





ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

▼買います

●UFOキャッチャーの侍魂の黒子の人形を適価で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒572 大阪府寝屋川市楠根南町1−15 濱充司）

●ナムコビデオゲームグラフィティVOL．3のCDを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒062 北海道札幌市豊平区月寒東5−12−2−1−5 1 4 田中俊太郎）

●メガCDソフト「LUNA ETERNAL BATTLE」の宣伝用デモCDを4千円で買います。またゲームアーツ関連の品物も買います。まずは連絡ください。③（〒329−03 群馬県碓氷郡松井田210 猿谷雄次）

▼売ります

●リョウと舞のディフォルメフィギュアキーホルダー（美品）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒410 静岡県沼津市下香貫八重120 残間りえ）

●アテナポスター、アテナシール、サイコソルジャーポスター、FC版アテナの付録テープを売ります。ポスターは少々キズあり。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③（〒123 東京都足立区江北2−41−8 石渡久子）

●ストⅡのグッズをいろいろ売ります。詳しいことが知りたい方は80円切手同封のうえ連絡ください。リストを送ります。②（〒253−01 神奈川県高座郡寒川町倉見1842−12 小柳繭子）

●バーチャファイター2、ヴァンパイア、X−MENのポスター、PV豆本、PⅣカスタム（PCエンジン版）、その他各種ゲームのインストカード等を売ります。リストを送るので80円切手同封のうえ連絡ください。②（〒502 岐阜県岐阜市養老町1−28 各務春比古）

●ナムコの「ビデオゲームミュージック」「スーパーゼビウス」のレコードを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒981−31 宮城県仙台市泉区加茂1−23−16 平塚真彦）

●スーパーカセットビジョンとソフト10数本（新品同様）を2万円前後で売ります（送料こちらもち）。まずはW葉書で連絡ください。③（〒004 北海道札幌市豊平区豊平4条8−2−37コーポラス高桑2階3号 平瀬正人）

●サポータージャンパーを適価で売ります（美品、シリアルナンバーは047）。買ってくれた方にはゲーメスト10号記念テレカ（ガイアポリス）をプレゼントします。送料こちらもち。まずはW葉書で連絡ください。③（〒344 埼玉県春日部市谷原3−14−9 青木隆浩）

●バーチャファイターのジャンパー（非売品、色はゴールド）を一番高く買ってくださる方に売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒395 長野県飯田市毛賀1 2 1−13 鈴木謙二）

●NEO・GEO本体＋別売コントローラー＋龍虎の拳＋龍虎2＋侍魂＋真侍魂＋餓狼SP＋メモリーカードを3万円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒561 大阪府豊中市曽根西町4−14−7 吉崎裕一）

●NEO・GEO CD本体＋龍虎の拳2＋KOF'94＋真侍魂を2万円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒670 兵庫県姫路市新在家中の町18−40 鳥本悠子）

●NEO・GEO CD（フロントローディングタイプ）＋真侍魂＋KOF'94＋餓狼SP＋トップハンター＋ラストリゾートを6万円以上で売ります。まずはW葉書で連絡ください。③（〒666−02 兵庫県川辺郡猪名川町杉生字岩神11 管原貴幸）

▼交換・その他

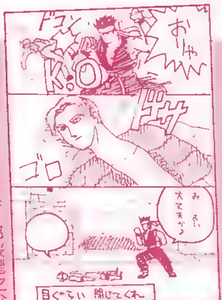
●こちらのNEO・GEO CD（限定モデル）＋侍魂＋真侍魂＋KOF'94＋龍虎2＋餓狼SP＋ラストリゾートをあなたのセガ・サターン＋バーチャファイターと交換してください。バーチャスティックも付けてもらえるとありがたいです。まずは連絡ください。②（〒610−11 京都府京都市西京区西新林町2−2−17−401 金田晃）

●恋の相談など、いろんなことを語り合いましょう。全国の人、LETTER待ってます！③（〒135 東京都江東区豊洲1−2−9 大貫啓文）









（広島県 邪桜龍之介）





ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1−11−4 新声社 ゲーメストアイランド係

POST CARD

料金受取人払

渋谷局承認

2752

差出有効期間
平成7年
12月19日まで

切手を貼らずに
お出し下さい。

150-00

132

(受取人)
東京都渋谷区恵比寿南
3-1-8-3GMV

バンタンデザイン研究所
入学事務局行

(キリトリ線)

VANTAN DESIGN INSTITUTE 案内書無料請求ハガキ

フリガナ 氏名		男・女	年令
フリガナ 学校名(会社名)	立		学年
フリガナ 現住所	[〒] 都道府県		
		TEL ( ) —	
興味のある職種	1.	2.	
興味のある学部専攻	学部	専攻	
希望案内書	バンタン昼間部	バンタン夜間部(キャリアスクール)	

Introduce Your Friends!

あなたのお友達でバンタンの案内書を希望されている方がいらっしゃいましたら御紹介下さい。お友達の御自宅にも無料で案内書をお送りいたします。

フリガナ 氏　名		男・女	年令
フリガナ 学校名（会社名）	立		学年
フリガナ 現住所	[〒　　　] 都道府県		
		TEL　(　　)　—	
興味のある職種	1.	2.	
興味のある学部専攻	学部	専攻	
希望案内書	バンタン昼間部	バンタン夜間部（キャリアスクール）	

（キリトリ線）



©「コブラ」寺沢プロダクション・集英社

人気マンガ『コブラ』の原作者・寺沢武一さんが
漫画家・アニメ作家志望のキミに贈るメッセージ——

絵のウマヘタより個性。だから、本当にいま自分が描きたいものを描こう！

映画の資金集めで懸賞マンガに応募

ぼくの父は彫刻、母は墨絵をしていましてね、そんな家庭環境で育ちましたから、高校生のころまでは漫画にほとんど関心がありませんでした。

ところが医者になろうと医大に入ったまではよかったけれど、映画を作りたくなった。回りはみんな8ミリだったけど、ぼくは3億円ぐらいかけて、本当の映画を撮りたかったんです。でも、そんなお金あるわけない。じゃあ、バイトしてお金を貯めようと。そしたら、少女漫画の雑誌で懸賞募集があったんですよ。それも当時で1等100万円。いまなら1000万円ぐらいの感じでね。これはすごいというので、さっそく応募。1等ではなかったけど、いつも2等ぐらいには入るようになって…。へえー、漫画家って、いい商売だなって（笑）。

好きなもの描いてお金が溜まれば、映画づくりも夢じゃない。それで手塚治虫先生のアシスタントになったんです。それも押し掛け同然。面接試験の発表前にさっさと荷物をまとめて手塚プロに送っちゃったんですから……（笑）。まだ19歳。いま思うと勢いがありましたね。

それからまもなくジャンプで『コブラ』の連載が始まったんですが、初めのころは少女マンガを描いていたころの名残りで、髪の毛がまだ少女風でした。

いまぼくはコンピュータを使って過去や未来を舞台にしたマンガを描いていますが、時代設定がいまじゃないから、デザインにとても苦労する。線画を描いて、色づけもしますからね。紙に描く何倍も時間がかかる。でも、それがまた楽しみといえば楽しみでもあるんです。



寺沢武一さんのプロフィール／1955年、北海道旭川生まれ。1977年から週刊少年ジャンプ（集英社）に代表作「コブラ」を連載。「ゴクウ」に続いて発表された「バット」（ともにスコラ社）では、漫画家としていち早くコンピュータを使い作画、話題となる。現在はアニメーションやCG、コンピュータゲームの分野でも活躍、作品は欧米でも高い評価を得ている。

何が描きたいかがいちばん大切

若い人たちのマンガを見ていると、マンガをマンガしているというか、よくわかりすぎてしまってるって感じがしますね。新鮮な迫力がない。

ぼくは、本当に自分が描きたいものを描いたらいいと思うんですよ。何が描きたいかがいちばん大切。少しぐらい絵がヘタだって、そんなことは気にしないでいい。ああ、この漫画家はのって描いているなって思う人は、いずれ絵もついてくるものなんです。漫画の世界ほど個性が大切なところはないですからね。たとえヘタでも、その人の作風にしてしまえば、それが個性なんです。



発売日が待ち遠しいぜ!

MACH BREAKERS

今回はキャラクターイラスト、そしてその生みの親である開発者インタビューだ!

インタビュアー：立衆多



マッハブレイカーズへの熱い思いを語る! 開発者インタビュー

―まずは皆さんの自己紹介をどうぞ。

●YOTORY
代表作　オーダイン
企画担当
作業の統括、多岐にわたっての仕様出し、バランス調整、そして雑用…

●M・F
代表作　アウトフォクシーズ
プログラム担当
システム管理、絵のデータ管理

●H・H
代表作　爆裂クイズ魔Q大冒険
プログラム
バランスの調整と順位判定部分の制作

●TSUKA
代表作　ギャラクシアン^3、テトリス（他社）
プログラム担当
期間内に作業を終了させること（結局間に合わなかったけど…）

●Y・K
代表作　人生ゲーム（本当の人生）
ビジュアルリーダー（キャラ担当）
絵的なまとめ、人間関係と納期

●H・K
代表作　フォゾン
ビジュアルリーダー（背景担当）
競技施設の建造及び塗装（大きいからね）

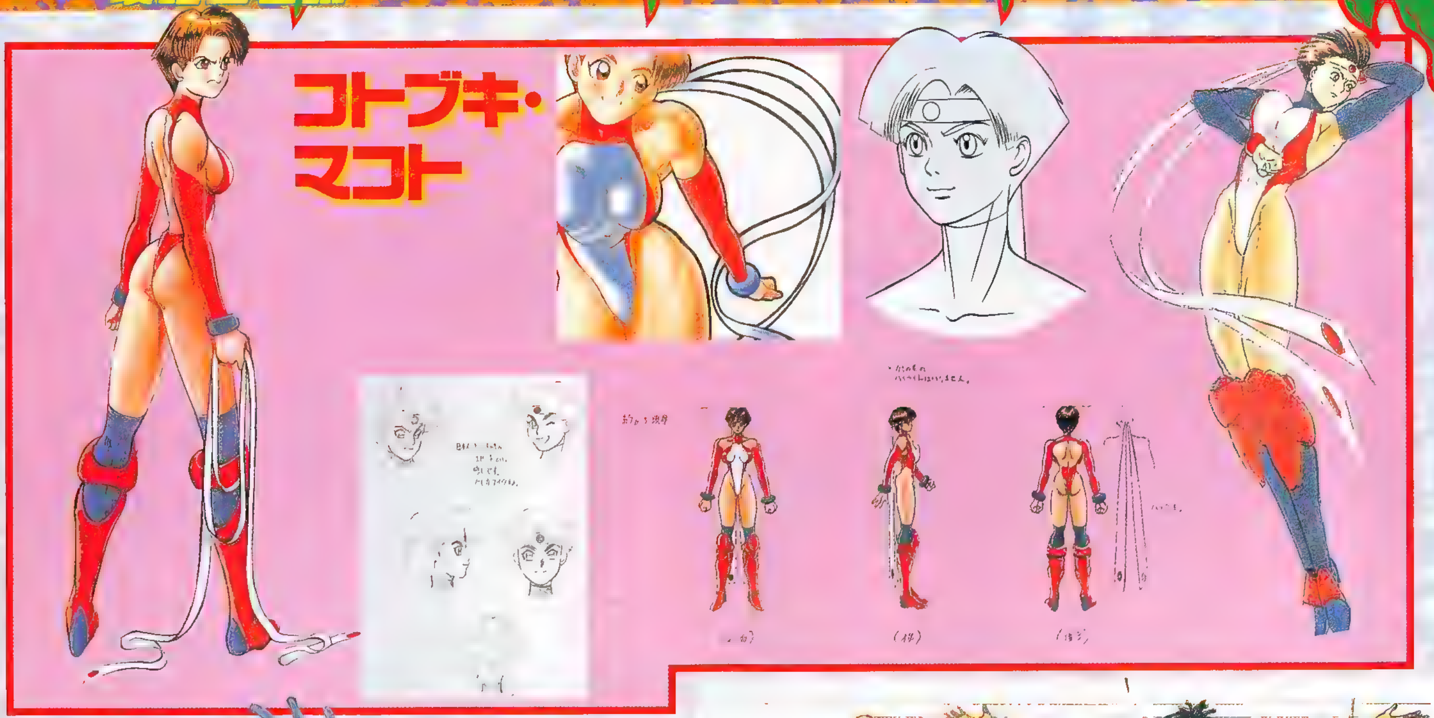
●エノケン
代表作　アウトフォクシーズ
キャラクターデザイン担当
今回はスタッフの人数が多かったので、絵の統一を図ることについては皆さん気をつかったと思います

●佐野電磁、さ男
効果音及びBGM3曲（佐野電磁）、ほとんどのBGM（さ男）
自分はこのゲームが苦手なので、バグを発見するためにプレイするのが大変でした

―マッハブレイカーズを作ろうとしたきっかけは？

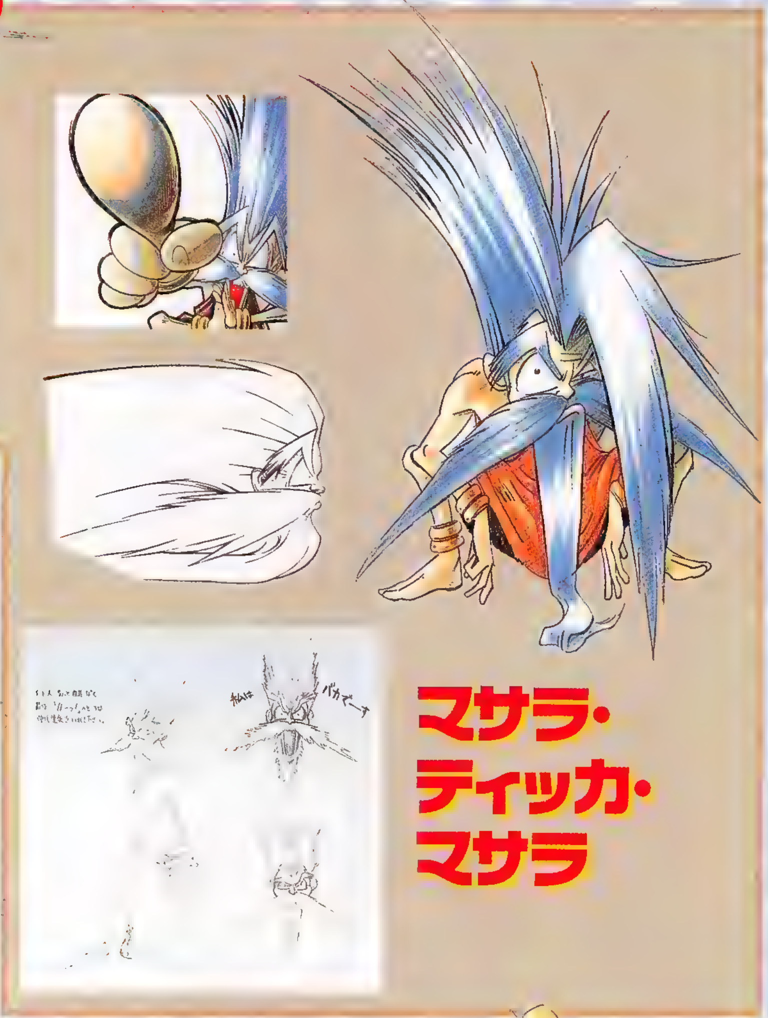
ナムコ　前作の「ニューマンアスレチックス」を見て、「より個性豊かなキャラクターがより多く登場し、さらに多くの競技を面白おか

コトブキ・マコト

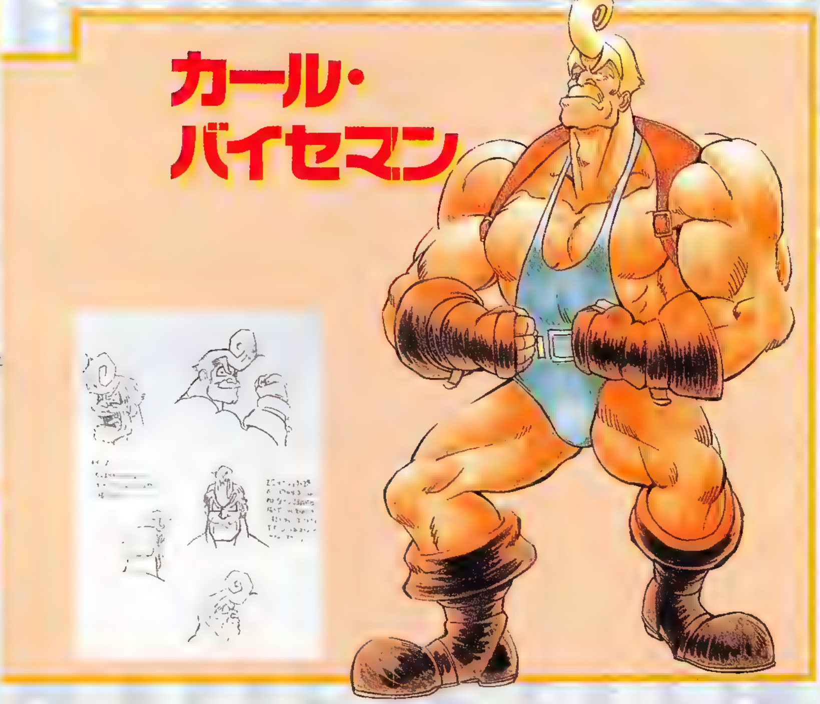


マイケル・フレッチャー





マサラ・ティッカ・マサラ



カール・バイセマン

しくプレイできたらなあ」と思って考えました。

―「マッハブレイカーズ」という名前の由来は？

ナムコ　前作をはるかに凌ぐ者たちという思いを込めて「音速をも打ち破る者たち」＝「マッハブレイカーズ」といった名前をつけました。

―前作のキャラクターを登場させなかったのはなぜですか？

ナムコ　企業秘密です。ゴメンナサイ。

―では今回の各キャラクターはどのようにして生まれたのですか？

ナムコ　初めに文章でこんな感じのキャラを…と具体案を提示し、後に上がってきたラフに対して全体的に体型と髪型に特徴を出すようデザイナーの方に依頼しました。

―あの独創的な競技種目はどうやって作り出されたのですか？

ナムコ　提案書を募ってアレンジを加えたものと、自分自身で提案したモノを多数持ち寄り、全体的なバランスを取りつつ決定していきました。

―BGMはどんなイメージ、あるいはテーマを持って作ったのでしょうか？

ナムコ　キャラクターセレクトの部分は声優さんも制作スタッフもみんなで歌いましょう…といったノリで。それ以外の部分のテーマは「近未来」、メロディー重視で覚えやすいモノを、といった注文を出したと思います。

　ナムコ業務用ゲームの中で、曲と効果音の総数ではこのゲームが過去最高だと思います。競技数が多く、各競技時間が短いので曲が作りにくかった面もあります。ちなみに、めがてん、AYA両巨匠も1曲ずつゲスト出演しております。

―今回は各キャラごとにパワー、スピードなどの特徴づけがなされていますが？

ナムコ　競技自体にパワー系、スピード系の競技とあり、各キャラごとにその競技に対して記録が出やすいか出しにくいかといった性能差をつけています。

―前作ではワールドレコードが電源を切っても記録されていましたが、今回も記録されますか？

ナムコ　大丈夫です。電源を切ってもメモリーに記録されます。

―プレイヤーに「ここを見てくれ！」というような演出上のポイントはどこですか？

ナムコ　ハイパーグライダーでジャンプを失敗し落下する所でしょうか。落下地点には「頑固親父、マンさん」の「ラーメン屋台・阿超軒」が…。ビジュアル・プログラマー・サウンドが三位一体となり本編より力を注いだ（？）このシーン、君は8パターンのシーンをすべてのキャラで見ることができるか!?

「ディープダイバー」の背景に意外な所が…。

―最後のエキストラ種目で登場するという、謎の登場人物について教えられる範囲で紹介してください。

ナムコ　10年（実際は1年ちょっと）の歳月を経てあの人は帰ってきた。強いです、はっきり言って。でも、勝てます絶対に。「アレッ、身長ちょっとデカイんじゃない」なんてことは気にしない、気にしない…。

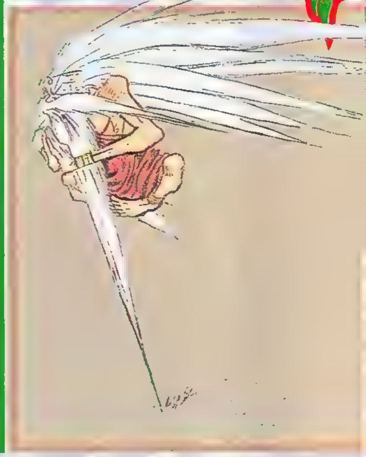
―最後になりましたが、ゲーメスト読者の皆さんにメッセージをどうぞ。

ナムコ　皆さんの応援・声援が開発者の糧になります。ご意見・ご希望・イラストなどじゃんじゃん盛り上げていってください。ゲームの感想など、ナムコまでお手紙をいただけると嬉しいです。

―本日はお忙しいところをどうもありがとうございました。これからもゲーメスト誌上で攻略などを通して「マッハブレイカーズ」の面白さを伝えていきたいと思っています。

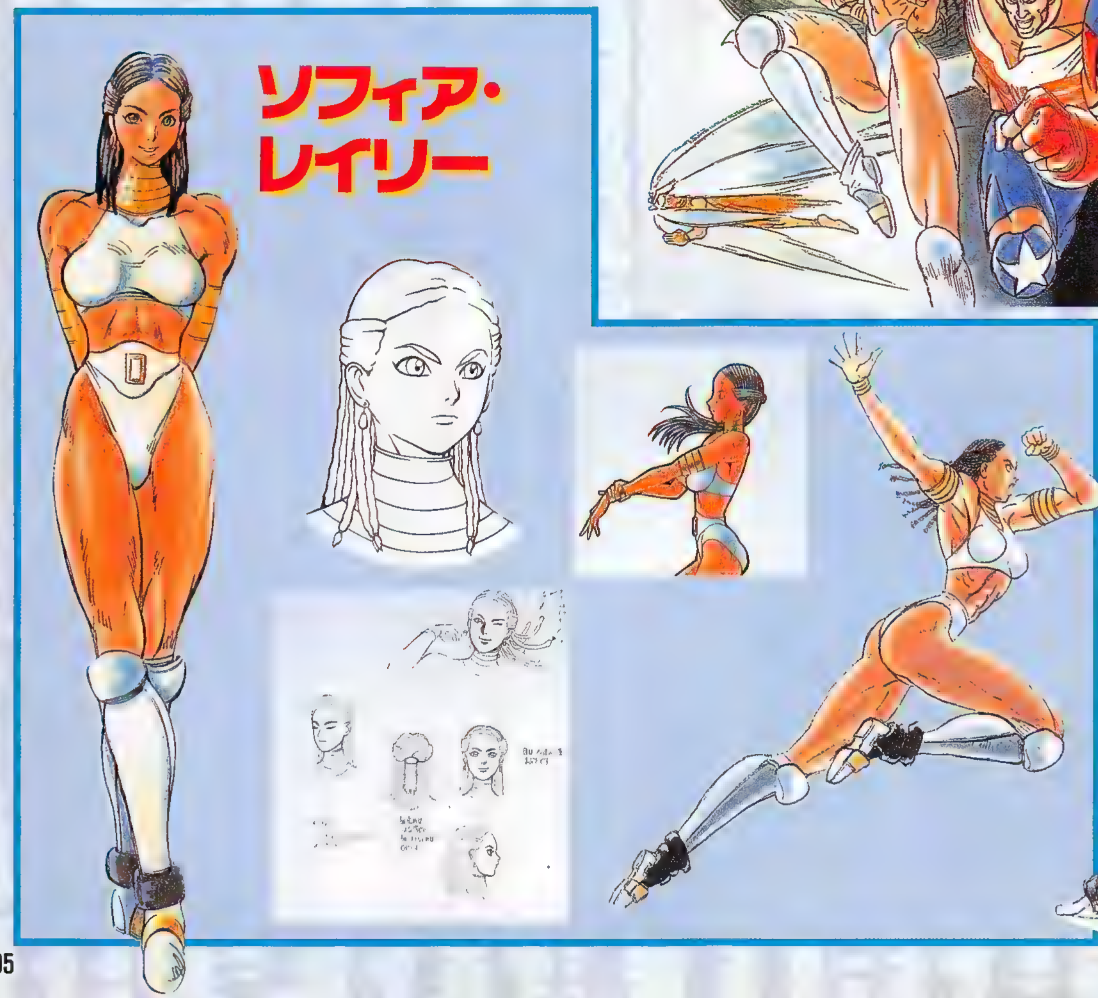
ロン・ルイファン







ソフィア・レイリー





鋼鉄の翼、再び…

AIR COMBAT 22

エアコンバット22

©NAMCO

新システム22のパワーがエアコンバットを進化させた！

フライトシミュレーションとしても、3Dシューティングゲームとしても人気の高かったエアコンバット。

その2作目が、リッジレーサーやサイコマでそのパワーを見せつけるシステム22によって、グラフィックも、内容も大幅にグレードアップして帰ってきたぞ。

操作は前作同様だ！

操作方法は前作とまったく一緒。スティックで機体をコントロールし、スロットルで機体のスピードをコントロールする。攻撃の際にはスティックについているトリガーとボタンを使用。ボタンでミサイルを発射することができる。ミサイルは数に限りがあり、敵と一度ロックオンしてからでないと発射できない。発射後は自動的に敵を追尾してくれる。前作よりは当たりやすいので非常に使えるぞ。

トリガーを引くとバルカンを発射することができる。このバルカンにも弾数制限はあるが、数がケタ違いなので引きっぱなしでもOKだ。バルカンもミサイル同様、前作よりかなり当たりやすくなっている。



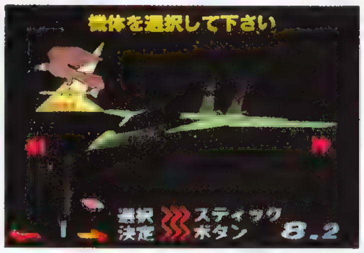
バルカンは引きっぱなしでOKだ。

君の夢が実現！自機が選択可能！

前作はF－16だった自機。一部は「俺F－14が好きなのに…」というプレイヤーもいたためか、このエアコンバット22では3つの機体から自機を選べるぞ。その3機を紹介していこう。

●F－14 トムキャット

米海軍、空母艦載機として有名かつ、人気のある機体。コンピュータで制御された可変翼が特徴。ゲーム中でもこの可変翼の動きを見ることができるぞ！



選択画面はこんな感じ。トムキャットの前方が見える。

●F－22

F－117同様、レーダーで発見しづらいステルス戦闘機として開発された機体。後継にF－23などがある。



F－22もかっこいいぜ！

●Su－27 フランカー

ソ連時代、Mig29とその性能を争った機体。運動性能がケタ違いに良く、機体を縦に振りながら前進するアクロバット"ブカチョフコブラ"などで有名。

個人的にはSu－27が大好きだが、F－22も捨てがたい。メジャーだがF－14も…。

ちなみに機体による差はAOUバージョンではなく、HUD（ヘッドアップディスプレイ）の形が違うだけになっていた。それでも自機が選べるのはかなりうれしいよね。



同機種と交戦中！くぅ〜SU－27超カッコいい！

エアコンバット22キャンペーン開催！

「エアコンバット22」発売を記念して、ナムコさんがキャンペーンを開催するぞ。

①クイズ懸賞キャンペーン

「エアコンバット○○」の○○に正しい数字を入れて下さい。抽選で5名に外国製戦闘機プラモデル（A賞）、オリジナルピンバッジを50名に（B賞）、オリジナルポストカードセットを100名（C賞）にプレゼント。締め切り平成7年4月末日消印有効。宛先は〒146東京都大田区多摩川2－8－5㈱ナムコ営業開発課「キャンペーン」係。

②全国ナムコ直営100店舗でデビューキャンペーン開催、キャンペーン・ポスターを目印に最寄りの開催店に行こう。イベントに参加した成績優秀者に、勲章を模した特製ピンバッジをプレゼントするぞーめざせ、エースパイロット。

視点も切り替え可能!

前作ではコックピット内部からの視点しかなかったが、今回は次の3つから選べるぞ。

①自機コックピット内部からの視点
②自機後方近距離からの視点
③自機後方遠距離からの視点

①は距離感が把握しやすく、②は自機の状態を確認しながらプレイでき、③は周囲の状況を把握しやすい。

視点を有効に使っていこう。



これが新たに追加された自機後方近距離の視点。



こっちが後方遠距離の視点だ。

ゲームモードが4種類に!

前作のエアコンバットでは初、中、上級の3つからモードを選択していたよね?

このエアコンバット22では色々な人に楽しんでもらえるように4つのモードを用意している。それぞれのモードを説明しよう。

●初級説明あり

最も易しいモード。初心者のためにゲーム中、遊び方のポイントを画面を止めてアドバイスしてくれる"ファーストタイムメッセージ"が付いている。操作に慣れることを重視しているため、敵の動きもそれほど激しくはない。

●初級　説明なし

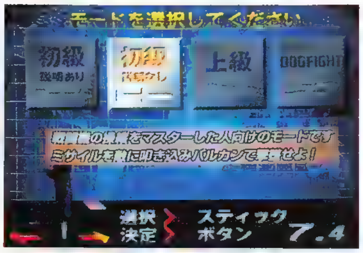
初級の説明がなくなったモード。ただ説明がなくなっただけではなく、少し敵の動きが大きくなり、捕らえにくくなった感じがする。AOUショーバージョンにはなかったが、初級説明ありにはないステージ分岐が付くとのこと。いろんなコースが楽しめるようになっている。

●上級

初級説明なしをクリアした人を前提に作成されているモード。初級とは面構成がかなり異なり、分岐点も多くなっている。AOUショーバージョンではバルカンが一本になり、連射力が上がった反面、初級より当てにくくなっていた。

●DOG FIGHT

かなりの上級者向けに作られたモード。このモードのみ、前作同様に敵コンピュータ機と1対1のドッグファイト(空戦)を行い、制限時間内の撃墜数を競う。敵機を4機撃墜するごとにエリアを移動していくぞ!



これがモード選択画面だ。

イベントも増加 あきさせない構成!

エアコンバット22では「空中給油」や「基地着陸」「空母着艦」などのイベントをボーナスステージとして用意してある。その上、前作とは異なり、ドッグファイトモード以外は敵が複数化している。

これにより、敵の空中輸送隊を攻撃したり、味方を助けるなど、オープニングやデモだけでなく、ゲーム上での演出にかなり力を入れている。

しかも、ラスボスには空母や巨大基地などを用意してあるので対地攻撃も可能になった。

すべての面で面白くなったエアコンバット22。是非プレイをしてみてほしい。



敵も複数出現！ 4機編隊を強襲することもあるぞ！



対地攻撃を行う。敵空母上空からF-14が襲いかかる。


痛快GANGAN行進曲
2P
痛快ガンガン行進曲
『ワールドヒーローズ2』
では、何とあの
『DIO』が使える！
DIOゾクゾク！
WORLD HEROES 2™



マジシャンロード



ニンジャコマンドー



ラリーチェイス

CD続々!

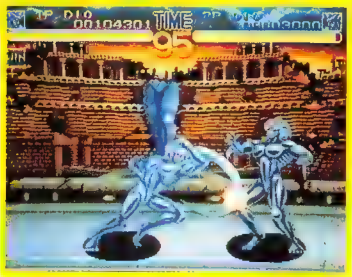


クロススウォード



ワールドヒーローズ2 JET

努濤のラインナップ!
ADKネオジオCD
絶賛好評発売中!



アクション　2PプレイOK!
レース　1Pプレイ
対戦OK!

今後のネオジオCD発売予定

ネオジオCDオリジナルソフト第1弾!

クロススウォードII(アクション)

5月2日発売予定　予価4,800円(税別)

クロススウォードの続編。プレイヤーは「騎士」「忍者」「魔術師」
3人のキャラクターから選び、再び魔の脅威にさらされた"ベルカナ"
を救うブレードアクション。
より強力で豊富になった「魔法」や、コマンド式の必殺技も見逃せないぞ!!

発売元 ADK
株式会社 エーディーケイ 営業部
〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル4F 048-775-2412(代表)

コンスポ

1995年3月10日発売　¥6800

うおー!これが叫ばずにいられるか!!

パンツァードラグーン

全世界、マニア急増中！
やらなきゃ分からない、この凄さ！

惚れた……ああ、これが一目惚れってやつなのかしら。運命の出会いとは、このことをいうのね。

勇気を出して、アプローチをしかけた。初めはこちらの意志がうまく伝わらず、思うように動いてくれなかったが、つき合っていくうちに気心が知れるようになった。

まだ始まったばかりだけど、もう一生離さないだろう（アディオスが見たら、なんというか…くっくっ）。

次世代ゲーム機の筆頭・サターンから、超大作3Dシューティングゲームの登場だ。「サターンはV・Fだけ」なんて言わせないぞー！



巨大な背景もスムーズに動く!!

ただのシューティングと思うことなかれ

ゲーム内容は簡単に言ってしまえば、主人公がドラゴンを操り敵を撃つ（略しすぎ）。基本的に、スペースハリアーやアフターバーナーと同じ系統にある。



ドラゴンの目前に迫る建物は!?

ドラゴンにはバルカンとホーミングレーザーが標準装備されており、ボタンを押しっ放しにすることにより、最大8体までロックオンすることができる。離せば、獲物めがけて一斉にレーザーが発射される。このレーザーが強力かつ爽快で、見た目も非常にかっこいいぞ！

このゲームでは、スクロールは強制的に行われるが、視点を前後左右4方向に切り替えることができる。敵は全方向から向かってくるので、画面右上にあるレーダーを見て、対応しよう。ただし、前方以外はドラゴンの操作が一切できなくなるので、右を向いていたら岩壁にぶち当って死亡てなこともある。



敵にカーソルを向けろ！

ゲームは映画を超えた！

とりあえず、その美麗なグラフィックに驚嘆する。絵自体もすごいが、本当にすごいのはその動きだ。巨大なムカデ（みたいなやつ）が、広大な砂漠を跳ねたり潜ったりしながら突っ走り、前文明の遺跡が眼前に迫る。その迫力たるや、もう窒息死しちゃうぞ。このやろー！

映像もさることながら、サウンドが壮大でとても気持ちがいい。ゲーム史上に残る一大叙情詩と言っても過言ではない。

格闘ものに飽食気味の貴公は、たまにはこういった静のゲームをやってみるのもいいんじゃないかな?もちろんボスとノバトルの緊迫感は、格ゲーの熱い駆け引きにも勝る動の部分を持っているぞ！

また、ストーリーがかなり重視されていて、本編前のデモにはF・Fもまっ青だ。ゲームを進めていくうちに、さまざまな謎が解け、エンディングではなんと……実は私も観てないのだが、すごいことになるらしい。



ザコ共をけちらして進め。

まあ、論より証拠。やってみなきゃ本当のすごさは分からない。スーファミの某ゲームのように、グラフィックはすごいが、内容が激ムズでやってらんない――ということもないので、安心して遊べる。

このゲームは、ぜひとも大画面で、極力ボリュームを上げてプレイしてほしい。そこには桃源郷が広がっている…。

（ディジー・ミズ・ソジー来日超熱望!!みね）



美しいアニメーションが次々と。



1995年5月26日発売　¥6800

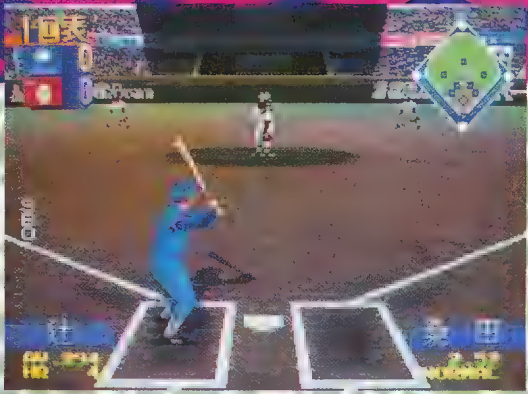
ベースボールゲーム、ここに極まる！

完全中継プロ野球 グレイテストナイン

真面目な中にきらりと光る
茶芽っ気がGGOD!!

世に野球ゲーム数あれど、関西弁や博多弁で声援してくれるゲームが、未だかつてあっただろうか。

このゲームでは主音声で実況してくれるほか、福音声で標準語、博多弁、広島弁、関東弁、名古屋弁の5つの方言で応援してくれるので、地元の人にはうれしい。細部までリアルさを追求し



リアルなグラフィックもウリだ。

ており、プロ12球団の現役選手が実名で出てるのはもちろん、動きも実写取り込みにより、臨場感を高めている。さらに音にも相当こだわっていて、打球音・キャッチ音は、実際のボール・ドット・グローブで収録し、歓声も実際の球場で収録して、PCMによるサンプリングで再現している。

ゲームモードが豊富で、オープン、ペナント→日本シリーズ、トーナメント、オールスター、チームエディットなど、さまざまなニーズに応えてくれる。また、ペナントではプレイヤーの使った選手やチームの成績を、HR競争では本数・跳距離の上位成績を残せるので、やりがいのあるゲームに仕上がっている。



名古屋弁での実況。あ、聞こえないか？



選手の動きも実写取り込みで臨場感たっぷり。

1995年3月24日発売　¥6800

西暦2077年、太陽系第3惑星地球…

ダイダロス

プレイするたびにマップが変化する
興奮の3Dシューティングバトル！

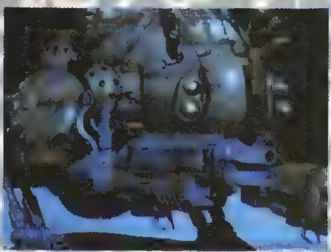
「DEAOALUS」と書いて「ダイダロス」――うーむ、読めんーいや、別にいいんだけどさ…。

ダイダロスは3Dダンジョン・シューティングゲームだ。プレイヤーは、機動歩兵「ラオコーン」載って政府中央管理要塞「ダイダロス」を破壊するのが目的だ。

要塞内はいくつかのフロアに分かれていて、次のフロアへ進むにはゲートキー（アイテム）が必要。また、フロアにはコンピューターが設置されていて、さまざまなデータをアクセスできる。

ダイダロスの防御システムは特殊な構造になっていて、なんと進入者が入るたびにフロアの構造が変化するのだ。よって、いつでも新鮮に遊べる。

あまりつっこんでプレイしていないので、細かいことは言えないが、かなりメカメカしたダークな世界なので、それ系が好きな人にはおすすめできる。



見よ、この美しいラオコーンを。



いかにも火力が強そうだ。



こいつはUFOタイプのラオコーン？



この？　これはどこかで見たようなー。

1995年4月28日発売　¥5800

演出凝りまくり！

輝水晶伝説アスタル

ダイナミックで
爽快感があふれるアクションゲーム。

さあ、寄ってらっしゃい、見てらっしゃい。サターンから、ダイナミックなアクションゲーム「輝水晶伝説アスタル」が出るよーー！

このゲームでは、多彩かつダイナミックなアクションが上の1つになっている。小さな主人公が、自分の数倍もある大きな岩を持ち上げたり、大木を根っこから引っこ抜いたり、思いっきり吸い込んだ息を一気に吹き出したり…とまあ動く、動く。ディズニーのアニメを見ているようだ。また、主要キャラに有名声優を器用していて、N○Cのお株を奪う出来だ。

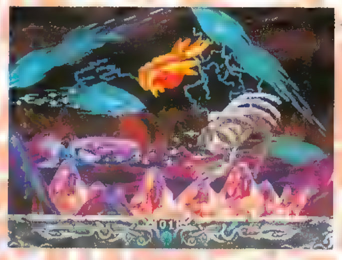


なかなか感じのあるタイトル。

2人同時プレイでは、1Pが主人公を、2Pが鳥を操作する。ここですごいのが、2Pが鳥を操作していない時は、コンピュータが自動的に操作してくれるというシステム。2Pは、好きな時にゲームに参加でき、好きな時に抜けることができる。まるで、ドライブ中の助手席の女の子（別に女に限ったことではないが…）。う〜ん、こいつぁ便利だぜーー



キレイなグラフィックは必見。





アーケードからの移植ソフト
メガドライブ
5月　モータルコンバットⅡ究極神拳　アクレイムジャパン　価格未定　スーパー32X
95年　ウイングウォー　セガ　価格未定　スーパー32X
発売日未定　サムライスピリッツ　ビクターエンタテインメント　価格未定　CD-ROM
セガサターン
4月1日　デイトナUSA　セガ　6800円
5月　スーパーリアル麻雀PⅤ　セタ　価格未定
5月　極上パロディウスだ！デラックスパック　コナミ　価格未定
95年　ヴァンパイア　カプコン　価格未定
X-MEN　カプコン　価格未定
発売日未定　ダライアス外伝　タイトー　価格未定
レイフォース　タイトー　価格未定
プレイステーション
4月下旬　ヴァンパイア　カプコン　5800円
5月　ナイトストライカー　ビング　価格未定
6月下旬　海底大戦争　エクシング　6800円
発売日未定　豪血寺一族2　アトラス　価格未定
X-MEN　カプコン　価格未定

ネオジオCD　ADK　5月2日発売予定　4800円(税別)

クロスソードⅡ

ストーリー

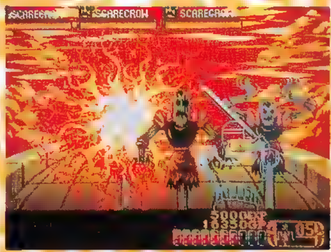
前作クロスソード、「カダシスの受難」から数十年、勇者エドモンドとリチャードによってもたらされた平和な日々。魔神ナウシス率いる蹂躙されたベルカナ王国も、かつての姿を取り戻しつつあった。

しかし、悪は死滅してはいなかった。闇の世界からとり残された魔物たちが、古の魔術によって魔神を復活させてしまったのだ。

魔神ナウシズを闇に帰すべく、再び立ち上がった国王の軍勢はことごとく敗退。いつ果てるも知らぬ魔の脅威に、人々は希望を失いかけていた。



3人の中からキャラを選べ！

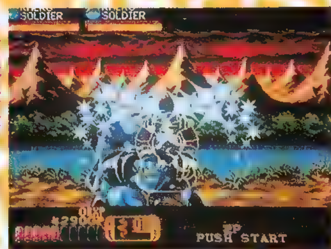


派手なアニメーションが！

ゲームシステムは前作を踏襲

なぜか透けてるナイスガイがキミだ。で、襲ってくる奴が敵だ。OK？

敵の攻撃は盾で防ぎ、隙をついてたたっ斬る！敵を倒せば経験値とお金が手に入るぞ。基本的なシステムは、このよーに好評だった前作と同じ。安心すれい。



これは魔法かな？

正義の人は3タイプ

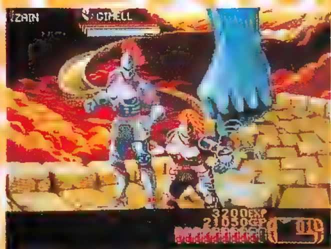
主人公のタイプは、今回3タイプに増えた。攻撃力に優れる騎士、魔法力に優れる魔術師、バランスのとれた忍者の3タイプがそう。

こやつらはただ能力が違うだけじゃなく、それぞれ異なったコマンド必殺技を持っているのだ。例えば老騎士のエド君はソードブレイカー、抜け忍のサカタ君は秘剣空竹割り、幻惑の魔術師ライザちゃんはミスティック・スラッシュ、といった具合。

他にも斬る、突く、防ぐ、ダッシュ、特殊攻撃といった、レバーとボタンを組み合わせた無数のアクションがチミを待つ！

ゲームセンじゃあできない、ネオジオCD完全オリジナルゲーム！待ってましたってカンジだね。

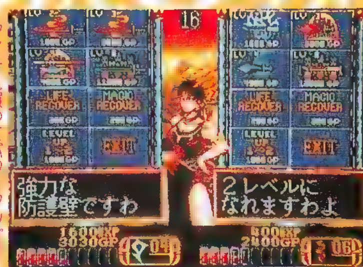
(マウント25)



空から出ている手は何？



雷で攻撃だ！

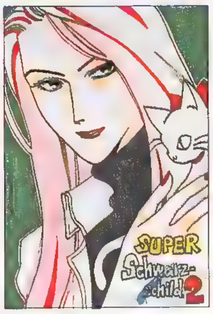


アイテム買ってパワーアップ！

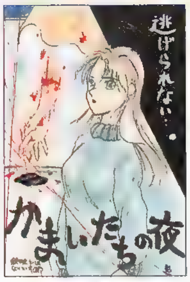


ガードも重要だゾ！

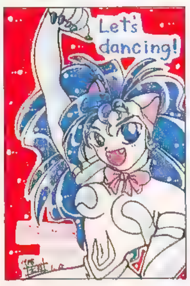
飛鳥のご家庭アイランド



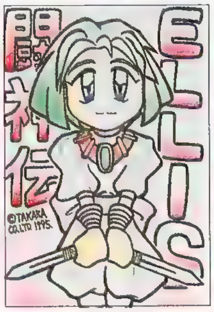
(兵庫県　伊倉すじ子さん)



(東京都　りょんペス虫君)



(埼玉県　木月彩瞳さん)



(大阪府　THE忍者マスター君)

クイズ ゲームはな〜に 読者版



(東京都　昇天ノエル君)

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



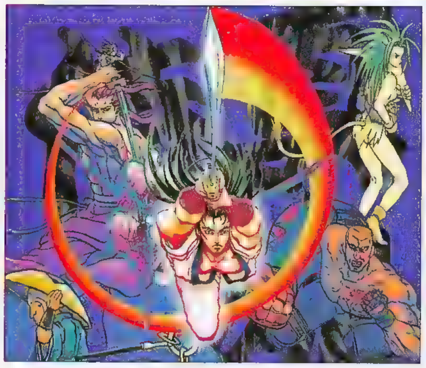
ゲーメストアイランド月ノ輪グマ

近未来なカンジー!!
CGアイランド

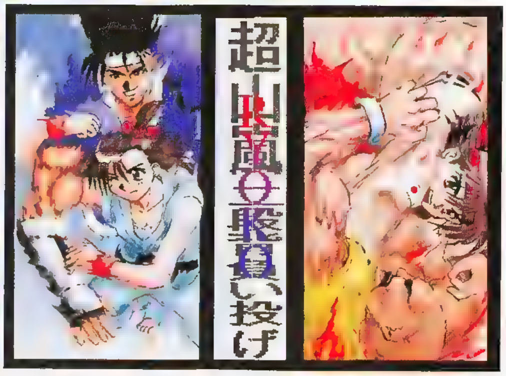
アイランドの原稿を書いてる時、どんな音楽を聴いてますか？とのお便りを何通かもらったけど、もっぱら聴くのはおブリテン系のハウスや欧州テクノです。グラムロック系も聴くよ。邦楽は水木一郎や伊福部とかなー。ちなみに今回のアイランドは地球防衛軍のLDを流しながら作成されておる。マニーだ。



⬅（香川県　MK・S君）
☆こーゆー構図もCGならでは。コスチュームもエッチ。



⬆（東京都 山口吉博君）
☆弧月斬の軌跡が美麗。彩色も独特ですね。



⬆（愛知県　沙門修壱君）
☆爆燃えWりょーこ。瞬間をとらえた時の処理がナイッス。



➡（静岡県　覆面太郎さん）
☆なんかツヤツヤしてるみづきさん。ソフビ二人形ライク。

ADKの縁の下

ういーす、MoMoです。まだまだ、小部屋は完全復活できないっス。でも、必ず復活するので、ハガキちょーだいね。



（茨城県　キリン君）☆今回は、この1枚だけ。もう少しだけ、待ってくれ！



⬆（大分県 川知県君）
☆X68K産のモリガンです。こりゃー手間ヒマかかってますね。雰囲気が超良好!!



EDナコルル人形

★人形本体は赤ナコルルと同じタイプのものを使用していま～す。赤ナコルルとセットでそろえてくれるとうれしいな。



EDナコルル人形
価格7000円　送料：E
通販番号：SS-102

紫ナコルル人形

★赤ナコルルとセットで買ってくれた人だったら分かると思うケド、ちゃんと肌の色も違うのだよ。



紫ナコルル人形
価格7000円　送料：E
通販番号：SS-100

ナコルル人形シリーズ絶賛発売中です。

★赤ナコルル人形の第２期生産分がもう完売になってしまいました。注文をくれたみなさんありがとう！

　次回の再生産のスケジュールはまだ未定なのです。でもど～しても赤ナコルルが欲しいよ～という人は、EDナコルルの本体は同じものですから、赤ナコドレスセットを着せてやるって手もありますケド…

EDナコルルドレスセット

★他のドレスセットと同様に、この商品も読サビ特価の2980円で販売します。

※この商品は実際の製品と多少異なる場合があります。ご了承ください。



EDナコルルドレスセット
特価2980円　送料：E
通販番号：SS-103

紫ナコルルドレスセット

★赤ナコドレスセットと同様に、この商品も読サビ特価2980円で販売します。ナコルル人形の身長が25センチぐらいだから、これぐらいの人形ならどんなものにも着せかえられま～す！



紫ナコルルドレスセット
特価2980円　送料：E
通販番号：SS-101

赤ナコルルドレスセット

★赤ナコルルの服・小物類のみのセットです。読サビ特価で、希望小売価格3500円を2980円にて販売！



赤ナコルルドレスセット
特価2980円　送料：E
通販番号：SS-104

★真サムライスピリッツビデオ・安心価格&Hiクォリティーな内容で好評発売中です！



サムライスピリッツ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-14
付録：十兵衛眼帯



★スーパーストⅡのカードケース「カードポン」カード類ならだいたい何でも入る！定期券や免許証、テレカなど好きなものを入れてくれ。今ならスパⅡキャラカードがおまけに１枚付いてくる!!

スーパーストⅡカードポン
価格各680円　送料：C
通販番号：CP-1（リュウ） CP-2(ケン) CP-3(春麗) CP-4（ガイル） CP-5（ブランカ） CP-6（ザンギエフ） CP-7(ダルシム) CP-8（E・本田） CP-9（T・ホーク） CP-10(フェイロン) CP-11（キャミィ） CP-12(ティージェイ) CP-13(バイソン) CP-14(バルログ) CP-15(サガット) CP-16(ベガ)

真サムライスピリッツ&KOF'94テレカ発売！

★この写真と実際の商品とはデザイン等が多少異なる場合があります。ご了承ください。



真侍ナコルルテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-95



真侍チャムチャムテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-96



真侍ガルフォードテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-97



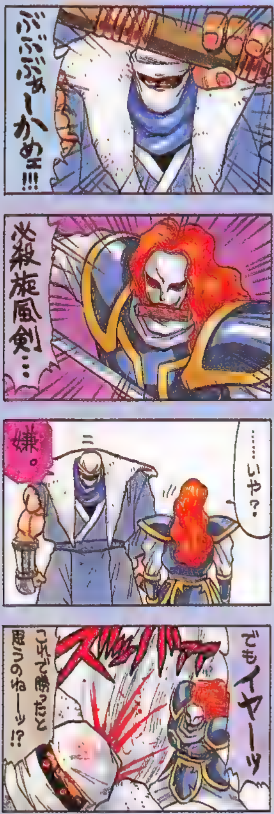
日本最強格闘家テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-90



サイコソルジャーテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-91



女三拳士テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-92



ゲーメスト関連雑誌の通販受け付けます

★あまりにも要望が強いので、ゲーメスト関連の本も通販を受け付けることになりました。

ただ先に言っておきますが、通販で注文すると送料が本の価格にプラスして必要になってしまうので**本屋さんで注文してくれたほうが安く買えるんですよ…。**

では、そのやり方をば…注文方法は他のグッズと同じく、商品名(はっきりとタイトルや号数など、分かることすべてを記入してくださいね。例えば、ゲーメストのバックナンバーだったら、ゲーメストバックナンバー、No.○、△年×月号。増刊号だったら、No.○、△年×月号増刊、タイトル。ムックなら、ゲーメストムックVol○、通販番号、タイトル。といった具合で)、価格、冊数を記入してください。

ゲーメストバックナンバーのリストは、本誌の148〜149ページを参考にしてください(注・バックナンバーリストに書いていないものは在庫はありません)。また、増刊号&ムックも同じく208〜209ページで紹介しているので、そちらを見てくださいね。

さらに…雑誌という物品の流通の性質上(古いものは特に)、多少汚れていたりするときがあります。細心の注意はしていますが、何とぞご理解のほどよろしくお願いします。

最後に、ご注文の際はお手数ですが、他のゲームグッズとは別に本だけをまとめた形で申し込んでください。

送料は、一律Eの500円です。

大人気の春麗コスプレコスチューム!あせらずとも商品は逃げないから、きちんとサイズと色を記入して注文だ!!

春麗コスプレコスチューム堂々登場!!


B


A


F

春麗コスプレコスチューム
価格各35000円　送料:E
通販番号 CT-A (青地に黄線) CT-B (黒地に黄線) CT-C (桃地に黄線) CT-D (緑地に黄線) CT-E (紫地に黄線) CT-F (黄地に桃線)

★レオタード製作では有名なメーカー「**チャコット**」がゲーム業界に旋風を巻き起こした!!一応女の子のためにつくられたもので、サイズは**M**(身長150〜165cm　B77〜88　H84〜94)と**L**(身長160〜175cm　B84〜94　H89〜99)の2種類がある。次に、色数だが、A〜Fの6種類で、**A**:ブルー地にイエローライン(写真のがこれ)**B**:黒地にイエローライン、**C**:ピンク地にイエローライン、**D**:グリーン地にイエロー、**E**:パープル地にイエローライン、**F**:イエロー地にピンクラインが用意されている。さらに今なら特典として、頭飾(リボン)も付いてくるのだ!!

ただし、このコスチュームは、**受注生産なので注文をもらってから、1カ月半弱ほど時間がかかってしまうので、注意してくれよ!** 価格はちょっと高めの35000円。サイズの表記を忘れずに!

新作テレカガンバード

★マリオン様にメロメロのあなたに捧げます!マリオン様最高っス!



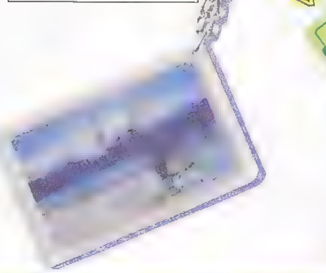
マリオンテレカ
定価1200円　送料:A
通販番号:PK-2

※この製品は実際の商品と多少異なります。

バーチャグッズで君もバーチャるのだぁ〜!?

★ホログラムキーホルダーなので、角度を変えると各キャラの技が動いて見えるぞ!!

バーチャキーホルダー
価格各380円　送料:B
通販番号:EV-1(アキラ) EV-2(カゲ) EV-3(パイ) EV-4(ラウ) EV-5(ジェフリー) EV-6(ウルフ) EV-7(ジャッキー) EV-8(サラ)



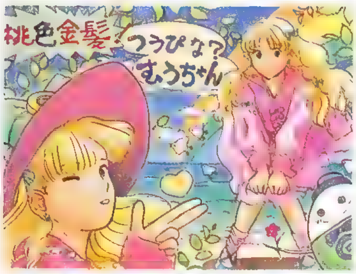


次のゲーメストビデオは、バーチャファイター2だ!!今から予約するのだ!!
★4月20日発売　価格4800円
ゲーメストビデオ第15巻
「バーチャファイター2」
通販番号:GV-15　送料:H
今から予約をしておけば、ちょっと早く手に入れられるぞ!!

★バーチャファイターのオリジナルカードゲームが発売されたぞ!

バーチャカードゲーム
価格1500円　送料:E
通販番号:EX-130

今月のむー改



(埼玉県　加茂百合-かもゆり-さん)

☆2Pバージョンってのはイイかも知れないケド、ただでさえ影が薄いのに…消えてなくなっちまいやしないかい?

ゲーメストバインダー

★今ある中では一番古いタイプだ!!今のメストだと6〜7冊入ります。



ゲーメストバインダー
価格800円　送料:F
通販番号:B-1

★唯一残されたむーちゃんグッズだぞ。ゲーメストは9冊ぐらい入ります。



Newバインダー
価格1200円　送料:F
通販番号:B-2

★メルティデビューアイテムの新バインダー!メストは12冊ほど入ります。



ゲーメストバインダーNo.3
価格1200円　送料:F
通販番号:B-3

限定20個のみ販売!



★主題歌他2曲+92話と104話の音声が入ったCD&カラオケテープ&先の2話分の台本&立体紙模型と盛りだくさんなセットにプラスして、サビで注文してくれた人に㊙アイテムもプレゼントしちゃう!

セーラームーンS　BIG BOX
価格2300円　送料:E
通販番号:FMZX-1
限定20個販売　もれなく特典が付いています

★今月のむーちゃん救出計画　其ノ壱　○唯一残されたむーちゃんのお仕事をなくさないように、目次のカット(黒白)を勝手に募集しちゃいます。ハガキにインクなどで素敵なむーちゃんを縦に描いて今月のむーちゃん宛に送ってください。採用された方には、何かよ一分からん粗品をプレゼントします。たのむから送ってプリーズ!!プリーズ!!

鉄拳Tシャツ➡
⬇豪鬼Tシャツ





鉄拳Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：N-1

豪鬼Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-71

春～夏に向けて、Tシャツをどんどん作って行くぞ。今号はとりあえず2点紹介しちゃうぞ。

★あと、こんなTシャツ作ってほしいよ～、なんて意見があったら、読サビにお便りしてちょうだいね!!

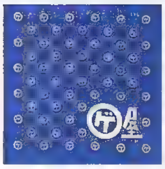
★この2点のTシャツは、どちらもバックプリントです。
また、サイズはフリーサイズのみです。この製品は、実際の商品と多少異なります。

ゲーメスト監修鉄拳VD&LDがビクターから発売されるぞ!! 今スグ予約してくれい。

「鉄拳」 ビデオ
価格4900円　送料：H
通販番号：VIVL-147

「鉄拳」 レーザーディスク
価格4900円　送料：H
通販番号：VILL-102

★前々から出すと噂には聞いていたが、遂にゲーメストは鉄拳のビデオまでも作ってしまった！ビクターとの提携により、これまでにない音楽と演出はもちろんのこと、メストライター陣が血ヘドを吐いて成し遂げたCPUタイムアタックに、もはや攻略ビデオの頂点を見たかのような1本だ。



ゲ屋ロゴプレスタオル
価格450円　送料：C
通販番号：G-15



ゲ屋ロゴキーホルダー
価格350円　送料：B
通販番号：G-12



雑君テレカケース
価格1000円　送料：C
通販番号：G-10



ゲーメストオリジナルキャップ
価格3000円　送料：F
通販番号：W-8



観音テレカケース
価格1000円　送料：C
通販番号：G-11

かばんにぶらぶらさせてね! ゲーメストキーホルダー

スーパーリアル麻雀シリーズキーホルダー
●各980円　着色済み　全高約8cm



らぶりぃしょう子	らぶりぃ香澄	らぶりぃ未来	らぶりぃ愛菜	らぶりぃ悠	らぶりぃ香織	らぶりぃみづき	らぶりぃ綾	らぶりぃ晶
価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E
通販番号：ST-11	通販番号：ST-13	通販番号：ST-12	通販番号：ST-14	通販番号：ST-15	通販番号：ST-16	通販番号：ST-19	通販番号：ST-18	通販番号：ST-17

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

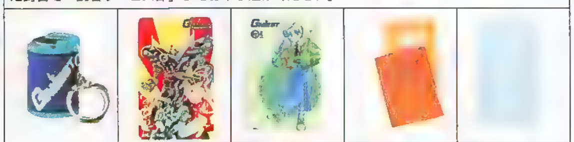
●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料				
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円	
			4個以上……400円	
B	2個まで……100円	E	何個でも……500円	
	3個以上……400円	F	何個でも……800円	
C	1個なら……200円	G	単品発送……800円	
	2個以上……400円	H	何個でも ……(サービス)無料	

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください(単品発送の商品は別扱いになります)。
例：都築ナコルルテレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ナコルル人形3体……500円(E)
極パロレポパ2冊……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点	②ゲレンジャーテレカ：20点	③吉崎観音テレカ：20点	④システム手帳：30点	⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒鋳戦闘員の叫び

読サビ超獣 イチャモンガー
今年も留年が決まってしまった、ちょっとハニカミ屋さん。



○ウィ～ス！こないだから、メストのバックナンバーやら本関係も通販を始めてるケド、コミックは品番を設定してなかったんよ。そこで、コミック用の注文品番リストを作ったから欲しい人は「コミックリストおくれ！」係まで葉書で申し込んでくれよ。ハガキでな！そこんとこヨロシク。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号	（右詰めにご記入ください）
00150－4	98420

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

加入者名　株式会社　新声社 DSB 15

料金　　特殊取扱

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
				送料	円

払込人住所氏名　（郵便番号　　　　）住所・氏名はフリガナをふってください
※
（電話番号　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00150－4	通常払込料金加入者負担
	右詰めにご記入ください	
	98420	

加入者名　株式会社新声社 DSB 15

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

払込人住所氏名　※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱



第58号　1995年　3月15日　水曜日
天下一ゲーマーの店マルゲ屋発行

㋘屋瓦板

3月25日鉄拳全国大会開催!会場では記念Tシャツの先行販売などオイシイ特典ばかり!!



熱血!鉄拳大会予選!!

来たる3月25日、鉄拳全国大会の出場権を賭けた予選が㋘屋で開かれた!これに敗れてしまった人にも今一度チャンスが巡ってくる!第2回予選は3月18日だ。集合せよ!!

3月のイベント&フェアその他イロイロ㋘屋情報

月間イベント

決勝は25日東京26日大阪

ヴァンパイア　ハンター5人抜き大会

いよいよ決勝!もうエントリーはできたカナ?まだのキミはがんばって♡

対戦するならモチロン㋘屋でね。

新刊情報

3月のまき

1日ゲーメストのパズルだよ

4日PVムックCD付き

10日海底大戦争

20日真サムライの謎

25日出たなツインビー②

25日FHダイナマイト

うーんっ今月の新刊もいっぱいで覚えきれないなぁ。でも、とーぜんPVムックはもうみんな持ってるよね?

ホントにすっごくおススメなのだ♡

おススメと言えば…

吉崎観音先生のサイン会

東京26日大阪25日開催!

メルティのデザインでもおなじみの吉崎先生のコミックス、『出たなツインビー』第2巻発売を記念してのサイン会。

今からドキドキだね♡

コミックスを予約してくれた吉崎先生大ファンなキミは先生にサインをしてもらえるぞ。先着100名サマまでOK!

スケジュールの都合で大阪店はサイン本になります。次回は先生に来ていただきます。

秘密のフェアを企画中!

ナイショナイショ

えっ?コレはいきなり、なに?なんなの~?

実はですね、3月後半には、チョットまだナイショのスペシャルフェアを用意しているの♡遊びに来てくれたキミにだけ教えてあ・げ・る♡

鉄拳全国大会で『鉄拳NEW Tシャツ』を先行発売

25日の新宿三省堂ホールの大会へ参加したキミは一足速く手にできるぞっ!

■3月下半期のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
18日(土)	**鉄拳ゲーム大会** あの鉄拳が帰ってきたゾ。しかも今回はまたまた大チャンス到来っ!! 3月25日新宿三省堂ホールで開催される全国大会へ上位入賞者をご招待♡ 気合入れてこないと、全国への道は険しいのだ。	**水滸演武ゲーム大会** おなじみ水滸伝の登場人物が画面の中で大暴れ! お気に入りのキャラクターで最強を目指せっー
19日(日)	**殿様の野望2ゲーム大会** クイズでなら誰にも負けないゾっというクイズゲームファン&はや押しの達人に捧げちゃう大会でーす。目指せっ天下統一♡	**FHダイナマイトゲーム大会** なぜ今、ダイナマイト?なーんてヤボなコトはきかないで♡ モチロン、コミックス発売記念なのですーマンガのほうもヨロシクッ
21日(火)	**謎本発売記念「真サムの謎」** 真サムライスピリッツゲーム大会 久しぶりの真サムライ大会だね。	**東京店と同時開催**
25日(土)	**月間イベント決勝** ヴァンパイアハンター5人抜き決勝 お待たせーの決勝だよ。	**吉崎観音先生サイン本プレゼント会**
26日(日)	**コミックス発売記念「出たツイ2巻」** **吉崎観音先生サイン会!!** 吉崎先生ファンのみんなっこのチャンスを逃すと一生後悔しちゃうぞぉっ。	**月間イベント決勝**

大阪よろず上六通信!

新学期もすぐそこだっ㋘屋では新学期SALEを計画中!学生さんぜひ遊びに来てね!!

卒業シーズンだけどゲームを卒業なんていわずに楽しもうね。

○今月のおすすめ

「スーパーリアル麻雀PV」

ゲーメストムックの第7弾だ。付録のCDにはいろんなメッセージが入ってるぞ。買うしか!!

「ダライアス外伝」

ゲーメストムックの第6弾、シューターのためにこれでもかと、攻略のページを取っているぞ。素晴しい内容を君の目で確かめよう!!

「ナコルル人形2P&ED」

大好評のナコルル人形に2Pバージョンが登場。顔がゲーム通り少しキツめになってるぞ。エンディングバージョンは1Pの人形の服を替えた人形だ。着せかえドレスも特価2980円で発売中!!

「新作Tシャツ続々登場!!」

3月末頃から「鉄拳」「豪鬼」を始めとしてどんどん新作Tシャツが発売されるぞ。「速攻生徒会」のTシャツも出るぞ!!

○大阪店のおすすめ同人誌

「まりだす」&「まりだす2」

2冊とも國府田マリ子さんのカルト本。資料的価値の非常に高いファン必携の本だ。

「PET FOOD」

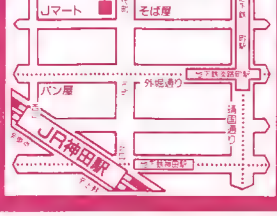
ゲーメスト138号で紹介された、18禁の同人誌。ここの発行の本はほかにもあります。

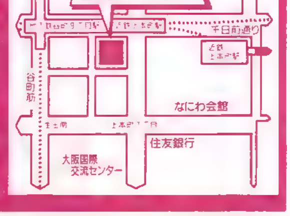
「FAKE」

この本もチャムチャムが表紙の18禁本です。

○大阪店では、予約特典としてスタンプ1個サービスをやっています。詳しくは店頭でね!!







死中に活あり障子に目あり

なんですか？

皆さんの疑問、好奇心が当コーナーの要。
ハガキを出せば、眼けスッキリ、
僕満足という具合です。

ちょうど今、AOUの真っ盛り。フェイバリットなコーヒー「ザ・ホット」を楽しみつつ、閑散とした編集部で1人ペンを走らせる。
　春の息吹も感じられるこの頃、昼下がりの優しい日差しに目を細めつつ気分転換に散歩をするると、しっかりと自分の存在を認識できる。本来時間に追われているはずの状況を、つかの間だが客観的に楽しむ余裕すら出てくる。
　そして私は、再び机に向かい、原稿用紙と格闘を始める。急速に鎌首をもたげる現実は厳しいものだが、それがちょっとしたリフレッシュにより楽しくなり、お・ち・る。

Q ストIIシリーズ（カプコン）で、前々から気になっていたことですが、ザンギのスクリューをかけたときに前に行ったり後ろにいったりします。これは自分で好きなほうに跳ぶことはできないのですか？
　あと、立ちスクリューの一番簡単なレバーのまわし方を教えてください。
（鹿児島県　小濱宏樹君）

A スクリューで好きな方向へ跳ぶことはできる。これはラストのレバー方向に依存しているのだ。意識してレバーを前（斜めも含む）で止めるようにすれば、前へ跳ぶことができるぞ。
　立ちスクリューは1Pの場合、→↓←↑（右から上まで時計回り。4方向さえ入っていればよい。つまり4分の3回転でいいのだ）とやるとやりやすい。


基本的には後ろに跳ぶが、レバーを前に入れれば前へ行く。

Q ビクターのリッジレーサー（ナムコ）のビデオで、片輪走行をしていましたが、あれは我ら一般ゲーマーにもできるのでしょうか？
（宮城県　井上　清君）

A ムリっす。できねっす。あれはビデオ用に特別に用意したものなのさ。


実際のプレイではできない。©㈱ビクターエンタテインメント

Q 餓狼伝説スペシャル（SNK）の家庭用で、リョウ・サカザキが使いたいのですが、使い方がわかりません。どうしたら使えるのですか？教えてください。
（大阪府　小谷博之君ほか）

A リョウを倒した後にメモリーカードにセーブして、それを使ってゲームスタート。そしてCPUリョウにわざと負けてゲームを終わらせる。そのまま待ってCPUのデモプレイが始まったら…
↑←↓→↑Ⓐ↑→↓←↑Ⓒ
と入力。リョウの「オラオラ～」という声がしたら成功だ。
　この後1P VS 2Pを選ぶと、プレイヤーセレクト画面にリョウがいるはずだ。
　リョウは対戦でしか使えないのでコントローラーはふたつ必要だ。また、厳密にはメモリーカードがなくてもリョウを使えるが、いちいちリョウまでいくのは面倒でしょ。
必殺技は…、
●虎煌拳
（↓↘→＋A or C）
●飛燕疾風脚
（↘→＋B or D）
●暫烈拳
（C連打）
●ビルトアッパー
（→↓↘＋A or C）
●覇王翔吼拳
（→←↙↓↘→＋C）
●龍虎乱舞（超必殺技）
（↓↘←↙→＋BD）
の6種だ。詳しくは1994年3月号（№109）に掲載されているぞ。
　なお、サムライの天草、龍虎2のギース、KOFのルガール、真サムのミヅキは使えない。あしからず。


性能はCPUと一緒。


とはいえ自分で使ってみると意外に難しい。最強とまではいかないかも。

Q トップランキングスター（タイトー）で必殺技が出にくいんですが、コツがあったら教えてください。
（千葉県　タコツボおじさん）

A コマンドをゆっくり入力することを心掛けよう。ボタンも遅めだ。それはともかくこのゲームがどれだけ残っているかが問題だね。

Q ゲーム虎の穴のミスターXとはC・LANさんのことですか？
（長崎県　南乃水瓶さん）

A いんや違う！　これだけは確かなことだ。ちなみに奥付（後記ページの関係者一覧）にある人間の誰か、それもライターの中にミスターXはいるぞ。
　今だから言うと、かの地走蟲兵衛はこ〇び一なのであった。

　質問ある御方は、ゲーメスト編集部「なんですか」係までハガキか封書をよろしく。

レトロゲーム、略してレゲーね

レゲーの魂

実にスタンダードにいってます。

KAL

レゲーゲーセンMAP

今日は、大型筐体レゲーの多い店を教えませう。店名は「いせや」深谷店。

場所は、埼玉県の深谷市、JR高崎線深谷駅を降りたら北側にしかない改札口を出て大きな道ぞいにひたすら北に歩くと、国道17号の手前あたりにある、4階建ての建て物の3階にあるゲームセンター。

さて、内容はというと、12月15日号で花田史記君が探していた「エンデューロレーサー」や「スーパーハングオン」「サンダーブレード」（以上セガ）や「オペレーションウルフ」、「S・C・I」の他になんと「ダライアスⅡ」の3画面版（ただし1番右は故障中）や、「ガントレット」（アタリ）」、「ポールポジション（ナムコ）」、そしてあまり見かけないコナミの「WFC・LE－MAN24」、また、大型筐体だけでなく「ニューマンアスレチックス」や「ボルフィード」、「ジェミニウィング」、「アクロバットミッション」、「ニンジャキッズ」、「アンダーカバーコップス」など〝準〟レゲーがたくさんあります。ただし50円両替機がないので注意。

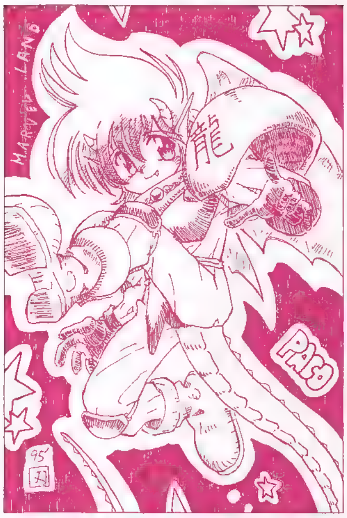
P.S. ここ2～3年、ゲームの交換がないので『レゲー』というより、ただ置きっ放しになってる感じです。

（おまけ）・「サイコソルジャー」のテープ、うちにもあります。

（埼玉県　もりはら☆めぐり君）

●「ダライアスⅡ」の3画面筐体っていっても、右端のモニターが壊れてるんじゃゲームにならないのでは……?　ちなみに私は、当時は「アウトラン」よりは「WEC～（同じレースもの）」の方を好んでプレイしていたような（アウトランも当然やってはいたけどね）。

VGMがスゲー格好いいっス。



（大阪府　雄刃君）●ナムコのリズミカル横スクロールジャンプアクション、マーベルランドの主人公パコ（竜の子供?男）なのだ。舞台は遊園地！

大発見!!

「イシターの復活」（'86年、ナムコ、アクションRPG）」で、何の効果があるのか全く不明だったあのバンドエイド（ファーストエイド）。

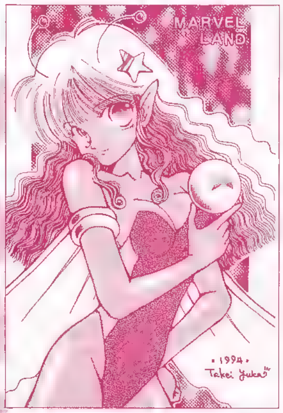
これを使ってからギルを敵と闘わせたときにヒーリングを使うと、体力回復の効果がわずかだけ上がるのです。

つまり、ギルの傷の治りがちょっとだけ早くなる、という訳です。

「イシターの復活」の基板を持っている方は1度試して下さい。

（宮城県　とくめいきぼう君）

●この魔法については昔っから様々な噂が流れていたけど、どれも決定的じゃないんだよね。今回の情報はどうかな?　全国のアーケーダーよ、さっそく調査じゃ！



（大阪府　竹井床さん）●で、いくつかに分かれているエリアに捕らわれている妖精さん達を助け出していくのだ。シルフィーはワールド2、森と水の国の妖精。奇麗だによ。

このゲムを語る

「PHOZON」（ナムコ、年度不明）」

ケミック（マイキャラ）＆操作し、モレックなるキャラと結合させて指定された形を作るのがこのゲームの目的。アトミック（敵キャラ）から逃げつつ一定時間内に完成させなければならない。

おおよそナムコらしくない無機質なキャラと理解しづらいルートだったので当時の私にはかなりのインパクトがあった。

先の面に進むとかなり陰険な形が指定され、プレイヤーのやる気を失わせた（私だけか?）。

文で書いてもこのゲームの魅力は伝わりにくいと思うが、独創性に関しては歴代のアーケードゲームの中でも屈指のものがある。ただ残念なことに生存率が極めて低く、どの機種にも移植されていないため高い銭払って基板を買うしか手は残っていない。この路線を受けつぐゲームも皆無だし……。

ナムコ様、あのシュールな世界観をもう1度!!

（北海道　花田史記君）

●このゲームは'83年製だから、なんとマッピーやリブルラブルと同じ年の作品なんだよね。

画面は縦で固定。化学（理科）の教科書なんかに載ってそうな、分子の結合モデル図みたいのを作ればいいわけ。だからマイキャラも敵キャラも球。でもって画面内をあっちからこっちへと漂っていくモレック（球）を、マイキャラの上下左右斜めにうまくくっつけていって、各面指定のフォーメーションを完成させればいいのだ。

アクションパズル、なのかな、やっぱり。



（神奈川県　はむらぱるねえさん）●横スクロールのアクションゲーム。数ある魔法の使い分けと、地上・地下2つのルート選択が鍵。年賀状届きましたよ。ありがとう！

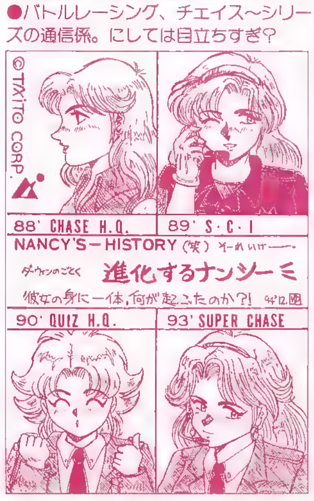
「影の伝説」のイラスト（ポスター）を見る。すると、主人公〝影〟のアゴは、見事なまでにおもいっきり割れている。きっと、一〇さんのしん〇もんさんと同じように、英語が得意なんだろう。また、〝影〟の横の姫様、「タイムギャル」のレイカそっくり。

うぬぬ、さすがタイトーですなぁ。この頃からアメコミ調なんですねぇ。

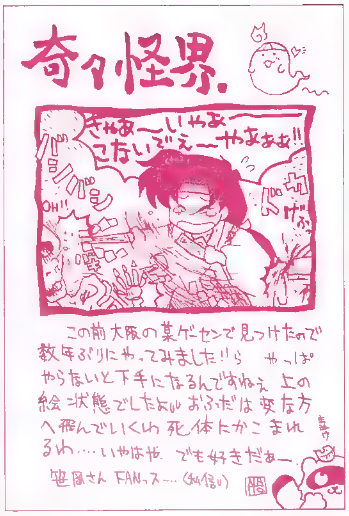
P.S. ちなみに、音源はダライアスと同じなんですよね。そして作曲者も、あのOGRさんです。ドラムがそこはかとなくダライアスしてます。

●さすが天下のタイトー。来たるべきアメコミの時代を先取りしていたんだなァ。アゴが割れているとは本物だ。

（京都府　笹岡〝水の龍♡〟ゆりのさん）●バトルレーシング、チェイス～シリーズの通信係。にしては目立ちすぎ?



(大阪府　NATOさん)●いつの時代でも人気者になれそうなのがこの小夜ちゃん。嫌味のない元気な巫女さんだったね。



(大阪府　MINOYA君)●主人公の女の子が、ステージが進むごとに小学校低学年→高学年→中学生→高校生→……と成長していく恐るべきジャンプアクションシューティング。



(福岡県　武術師さすけさん)●グラフィック良し、音良し、演出良しの熱いアクションゲームだ。敵をコイン(点数)に変えてしまうゼニデテイン(メガクラッシュ)稼ぎがおもしろかった。



お知らせー

ゲーメストNo.137「レゲーの魂」にて御紹介頂きましたレゲーVGMアレンジ集「電脳奏戯/番外編」は、予想をはるかに超えたお手紙により、**誠に勝手ながら2月4日到着分にて締め切らせて頂きました。**何卒御了承下さい。

しかしながら、引き続き一聴御希望の方がいらっしゃいましたら、テープ代他負担という形で当作品お分けしたいと存じます。

送付御希望の方は

①「電脳奏戯/番外編」入手希望をハッキリと記したメモ

②500円無記名小為替+270円切手

③宛名カード

以上を当方まで御送り下さい。

〒988　宮城県気仙沼市内の脇2-145　中谷方電遊音楽○○、

——こちらの方へはボーナストラックとして「ワルキューレの伝説」を追加しています(ヘンなアレンジになってますけど)。

●なんでも、2月4日の時点で60通を越える手紙がきて、その後も1日20〜30通のペースで届いているとか……。さすがに個人でさばけるレベルを越えちゃってるなぁ。費用がね…。

とまぁ、そういうことなので、「それでもオレは聴いてみたいぜー!!」という熱心な人は是非。

それでは中谷君の健康を祈りつつ、さようなら〜。



(東京都　あかさかうえのさん)●主人公よりも、ゲーム本編よりもず〜っと目立ってた捕らわれのヒロイン、アルテミス。オプションを連れて縦シューしながら助けに行くのだ。



(栃木県　ナムコ1975君)●これから手紙出そうという人は、本文をよく読んでからにしてね。

ビデオゲーム

担当：ミスターX

虎の穴

今月もスクロールアクション編である

我が虎の穴は、皆様の質問ハガキによって成り立っております。

ええーっと、今回は、前回の続きってことなんで、前回のおさらいからいってみようか。

質問の内容は、

敵の集め方

○敵へは近づいて行くのか、もしくは待っているほうがいいのか?

メガクラッシュの使い時

○多人数プレイでの心得

…といった内容だった。

で、前回は、〝敵のあつめ方〟ということで、「軸ずらしの概念」というのをやった。

今回は、軸ずらしがわかったところで、もう一歩先に進んで、軸ずらしだけではどうしようもない場合、ジャンプ攻撃や地形を使っての攻防などのテクニックにふれてみたいと思う。

と同時に、○敵へは近づいて行ったらいいのか? ○メガクラッシュの使い所、といった質問にも答えていきたい。

ジャンプ攻撃の使い方

ジャンプ攻撃の使い方は、単純にひとつというわけではない。

攻撃だけではなく、逃げや、移動の手段としても利用できる所が、ジャンプの魅力でもある。

①攻撃

まず、攻撃の手段としてのジャンプ攻撃を考えてみる。

普通に歩いていって攻撃を与えようとすると、逆にダメージを受けてしまうような相手に対して、まず初めにためさなければならないのが、この、ジャンプ攻撃である。

主に自分よりもリーチのある相手に有効。ザコ敵ならば、これをくり返すことだけで、先に進めてしまうことも（しかし同種の敵のみの場合のみ、別の種がまじってるとダメな場合が多い）。

ただし、このジャンプ攻撃は、跳んでいる間無防備となるのが難点で、跳んでいる最中にやられると防ぎようがない。これを防ぐには、タイミングをはかって跳び、なおかつタイミングよく地上の敵に攻撃を加えなければならない。

よって、ジャンプから攻撃する場合は、敵が大勢いるような場面では、あまり軽々しく使えるものではないのだ。少数の同種の敵が次々と現れるような所では、逆に有効。



上下の幅が狭い場所では、ジャンプが大切。

②逃げ

①とは別に、攻撃としてではなく、逃げとしての使用法である。

この場合は、主に敵が大ぜいいて、歩きで逃げようにも敵のスキ間すらない、といった状況で使用する。

わかりやすい例として挙げられるのが、タテ方向への移動での逃げ。

タテ方向には、普通に歩いて逃げようとした場合、たいてい敵に反応されて攻撃をくらうのがオチである（ゲームによっては、この〝敵が反応して攻撃を出してくる〟ことを利用して攻略するゲームもあるが）。



T・M・N・T。ジャンプが大事なゲームだった。



敵が反応して攻撃してくるのを利用してスキに攻撃するタイプのゲームだ。

なので、1匹や2匹ならともかく、多数の敵に囲まれてしまったような状況での打開策としてのひとつの方法が、ジャンプ逃げなのである。

ただ、このジャンプ逃げは、ジャンプ中に空中制御が可能なゲームでのみ有効（空中制御という言葉の意味は、以前に虎の穴でやっているので説明は不要だろう）。空中で制御が効かないゲームだと、落下したところにも敵がいた場合、いい的になってしまうことも考えられるからだ。

③移動

これは、〝逃げ〟とはまた違う。

どう違うのかというと、この場合のジャンプは、画面のスクロールなどを調節するための移動としてのジャンプであるからだ。

これについては、例を挙げて説明したほうがわかりやすいかと思う。

コナミの一連のスクロールアクションゲーム（タートルズ、シンプソンズ、X-MENなど）が、これにあてはまる。

これらのゲームでは、敵が画面のスクロールに合わせて出現するようになっている。

なので、一気に画面をスクロールさせてしまうと、とんでもない量の敵が一度に出現してしまうのである。



このゲーム（X-MEN）では……



こうやってスクロールを調節する。

そこで、ジャンプの登場。コナミの一連のこのタイプのゲームは、自機がジャンプしてから、急降下できる。この急降下によって移動すると、画面はスクロールせずに、自分だけ移動できるのである。

つまり、普通に歩いて前に進むと出て来てしまうような敵も、出さずに前に行けるのだ。

このことを利用して、画面の一番前に移動し、敵の出現位置にて待ちぶせしてしまえば、確実に先手を取れるというものだ。おまけにスクロールを調節できるので、敵を一匹ずつ画面に出して、一匹ずつゆっくり料理できる。

これはジャンプでの移動の一例でしかないが、ジャンプがこんなことにも使えるぞ、ということは解ってもらえただろう。

地形の使い方

この手のスクロールアクションで、大事なポイントといったら、3番目くらいに挙がるのがこの〝地形の使い方〟である。

一言に地形を利用するといっても、ゲームによっていろいろあるので、順に見ていこう。

①段差から攻撃

地形によって普通の場所よりも地面が1段高くなったり低くなったりしている場合。

段差の上から下にいる敵、または、段差の下から上にいる敵に対して、攻撃をしてみよう。敵の攻撃が当たらずに、こちらの攻撃が当たればしめたもの。その位置をキープして攻撃しつづければ、その場の敵は一網打尽だ。

実際は段差のあるゲーム自体あまり存在しないが、こんな例もあるよということ。

②相手をはじに追いつめる

いわゆるハメをやろうということ。

先月の〝敵をあつめる〟要領で、敵を画面の中の壁（もしくは画面のはじでも良い）に追いつめる。

こうすることによって、敵を倒してしまって離れてしまったり、後ろに逃げられたりすることがなくなって、敵をハメることができる。

なので、画面内に壁がある場合には、敵をおびき寄せてでも、壁におしつけたほうが良いのだ。


敵を追いつめてハメよう。

③壁を背にして闘う

②で、敵をおびき寄せる、と書いたが、その〝敵をおびき寄せる〟ときや、ザコばかり大ぜい来るような場面で、敵を〝待つ〟ときに、この、壁を背にして闘う方法を取ると良い。

この方法の利点は、絶対に背後から攻撃を受けることがない、という点。敵はまわり込んでこようとするが、壁があるため後ろにはまわれずに、真上（真下）から勝手にやられに来てくれる。

ただし、この方法の欠点は、その場所から離れにくくなる所だ。みずから壁を背にしているため、敵をおびき寄せたまではいいものの、逆にボコボコにされてしまう場合もある。

なので、正面きって闘えば（後ろにさえまわられなければ）絶対なぐり負けないザコ敵たちに対してが、最も効果的である。

④穴に落とす

近ごろは、めっきり少なくなったが、地形で谷底や落とし穴があるゲームでのことである。

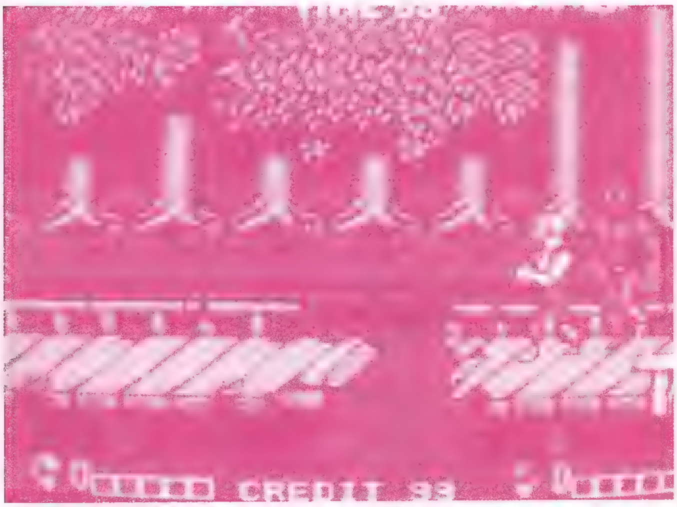
自分が落ちればもちろん死ぬが、相手を落とせば、いとも簡単にやっつけられる。

時と場合と場所

敵へは、近づいて行ったほうが良いのか？　という質問に関しては、今回の内容が答えになったのではないかと思う。要は敵の種類と、地形をよく見て、逃げたり、追いつめたり、待ったりすれば良いのだ。

今日はこのくらいにして、また次回。


敵を〝待って〟攻撃。対ザコ用。



こんなゲームもありました。

『DOT PLACE No.4』

出題　APAPA

解き方

ドットキャラ浮きだしパズルも4回目。自分でドットデザインをしようとすると、突然30×30の狭さを実感するぞ。やってみるべし。

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いてなければいけない。

そうしてすべての数字の指示するマスを塗ったら、あるキャラが浮きだしたはずだ。そこでその『キャラ名』と、そのキャラの出てくる『ゲーム名』が今回の解答だ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、下から5列目の横の列などは、左から15マスと9マス塗るわけだから、左から6マス目～15マス目、22マス目～25マス目などは、必ず塗ることになるわけだ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、3月30日必着で、〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル　ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.4』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、良賈深蔵(りょうこはふかくぞうす)している5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。それじゃ、根気と注意力で解くのだっ!!

縦の列（左から）

列	数字（上から）
1	6 1
2	4 3 10
3	4 4 6
4	9 4 7
5	2 6 4 3 5 1
6	2 2 3 4 5 1
7	2 2 3 5 8
8	2 1 4 5 3
9	1 5 5 3 5
10	1 5 1 6 5
11	4 1 6 6
12	9 7 7
13	4 1 16 1
14	7 1 15 1
15	1 3 1 15 1
16	1 2 3 3 6 1 1
17	1 1 4 3 5 4
18	1 5 3 3
19	9 2 2
20	2 6 1
21	2 2 3
22	2 2 24
23	2 1 6 1 15
24	1 7 14 2
25	1 5 2 1 4 3 2
26	4 3 4 2 9
27	11 1 1 2 4 3 1
28	4 8 1 2 2 2
29	7 6 1 12
30	6 7 14

横の列（上から）

行	数字（左から）
1	1 5 5 5 6
2	1 6 14 5
3	1 1 5 1 6
4	2 5 8 5 6
5	1 4 2 1 3 5 2 1 2
6	1 3 3 1 2 4 3 1 2
7	10 1 1 10 1 1
8	9 1 9 1
9	30
10	9
11	7 3 5
12	10 1 3
13	13 3 5
14	15 1 1 1 3
15	16 1 1 1 1 1
16	3 6 2 8
17	3 4 1 3 1
18	2 1 1 3 7 1
19	1 1 1 4 6 2
20	1 1 1 5 4 3
21	1 7 9
22	2 10 3 2 2
23	18 3 2 2
24	16 6 2
25	15 5 2
26	15 9
27	10 1 2 5
28	1 1 1 1 6 2
29	1 1 1 1 5 3
30	3 3 2 4

当選者発表

前回の『点置き』No.3の正答率は、ほぼ100%。難易度アンケートは、VH3%・H11%・N32%・E32%・VE16%・無回答6%と、ノーマル寄りイージー。

絵のメイン部分が、2ドット単位の上、左右対称なのが、簡単にさせる要因でしょう。文字の部分のほうが難しかったかな。

当選者

PNPN

森　彩理さん（北海道）
ネツァク君（東京都）
服部　叶さん（埼玉県）
加藤　祐君（愛知県）
前川真男君（広島県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

ぱぴぷぺるてぃさん、恥ずかしい～の字が違う～。岩間一郎君、やばいにょ～、って何があ？神宮亭君、油性ペンじゃ、裏にしみない？千葉の若林君、むかし僕もMBX全損したよ……、相手は市営バス。テト鬼君、僕がやってたのはバイオリン、ピアノは独学だなぁ……でもヤマハ系。みそカツ定食君、答え違ってる。F源翔君、作るほうの苦労がわかったか、よしよし。大阪の藤原さん、クロスワードって、いつの？潘宇君、君にとって優れているとはイラストが描けることなの？僕にはそれだけじゃない。東京の永井君、インベーダーの筐体は、初めは3つボタンだったぞ。LEO君、こんだけメッセージがあれば寂しいハガキなんかじゃないぞ。大阪の佐多君、御中なしの～係だけでいいよ。MORI君、自分の頭を鍛えるほうがいいぞ。ちゃら男君、アイデアでもよし、画力でもよしだ。ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また再来週のこのコーナーで会うべし。

今月の残念賞



PN　かみしろ慶君（埼玉県）㊣
今回のM改はこれだ。む～、僕はこの手の吊り眼顔に弱いのよ。



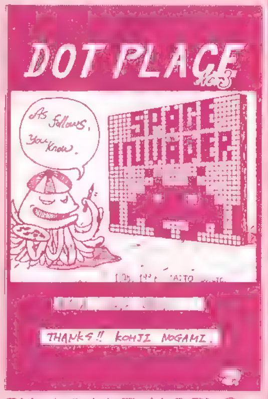
PN　かきのたね君（愛知県）㊣
あ、こーゆー性格のほうが、好みだな。ペン道は奥が深いぞ。



PN　MA・R・n君（栃木県）㊤
こ～れ～は～、ジルの先走りだよね～。でもそんなもんよね。



PN　村雨まき君（東京都）㊣
う～む、なぜだかマンガ3本立てになった残念賞コーナーである。



PN　にこよん君（大分県）㊣
はい、No.3のドットパターンは、こんなふうになります。


龍虎の拳™
極限流の意地を見せろ!!
FIGHT-14
作画：天獅子悦也
ストーリー協力：石井ぜんじ

ロバートは無事だった!! その胸中が今、明らかに…。




ハハ…ホンマにすぐカッとなってまうのが欠点やねん
師匠はどないしてはんの?
元気よ 決勝をTVで見るんだって起きあがってる
さっき麻酔なしで20針ぬったわ
決勝か…Mr.BIGが妨害してんねや…
タダではすまんやろな…
忍者に勝っても…ギースにたどり着く前に きっとまたBIGは現れる…!
チャッ
おとうさん呼んでくるね
頼むで リョウ…今 ギースと戦えるのはおまえだけや…
…あの時


瞬間的に考えたんは リョウのために 敵を一人でも減らす事 だけやった…
ギースのところに たどり着くためには ジョンとオレ二人を リタイアさした方が 早道や思たんや
ガシ ガシ
BIGの 言うたとおり やなー
オレは 心の底では リョウが誰よりも強いと 認めてんねやわ
くやしいけど しゃあない 今は それでも かめへんわな
その方が いつか 追いつきがいが あるちうもんや そやろ リョウ…


ドドド
ドドド
ロバートが負傷…!
Mr・BIGまでが現れたとは…!
いったいどこまでがギースのゲームでどこからがBIGの妨害なのか…!
まさか…
ゴオオオオ　オオ
こうしてロバート負傷の知らせに 街へ向かっているのもギースの計画どおりだとしたら…
オオオオオ
America
ワナが張られているハズ!


死ね
極限流！
来たか
忍者！
気孔砲！



おにいちゃん！
いや命中しておらぬ
さすがは忍者！気配を殺して第二撃を狙っておる！
WEST SOUTH TOWN 5
ARCO
1 Mile Ahead FOOD-24 HRS
ON LEFT
G-NET
バタバタ
バタ

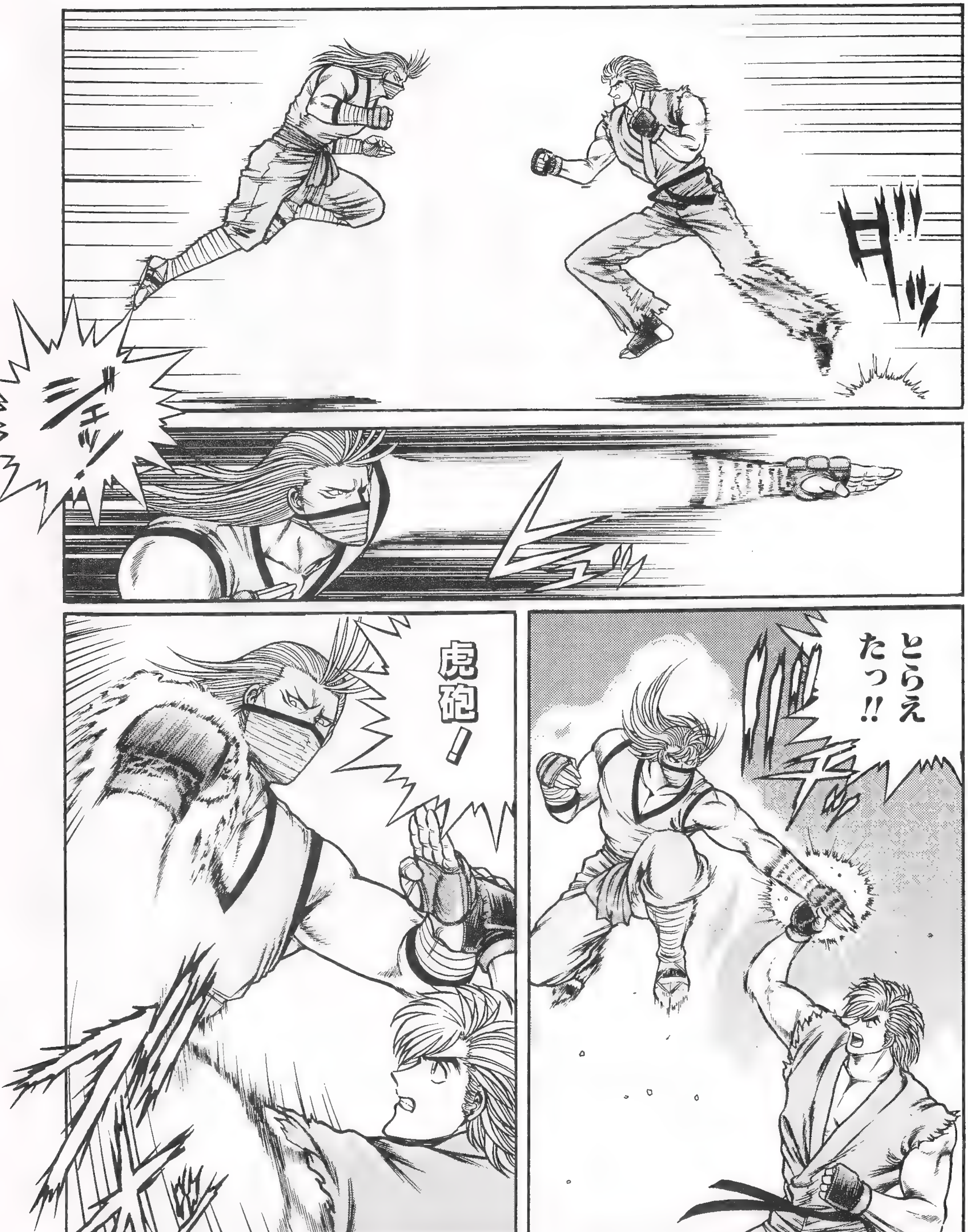


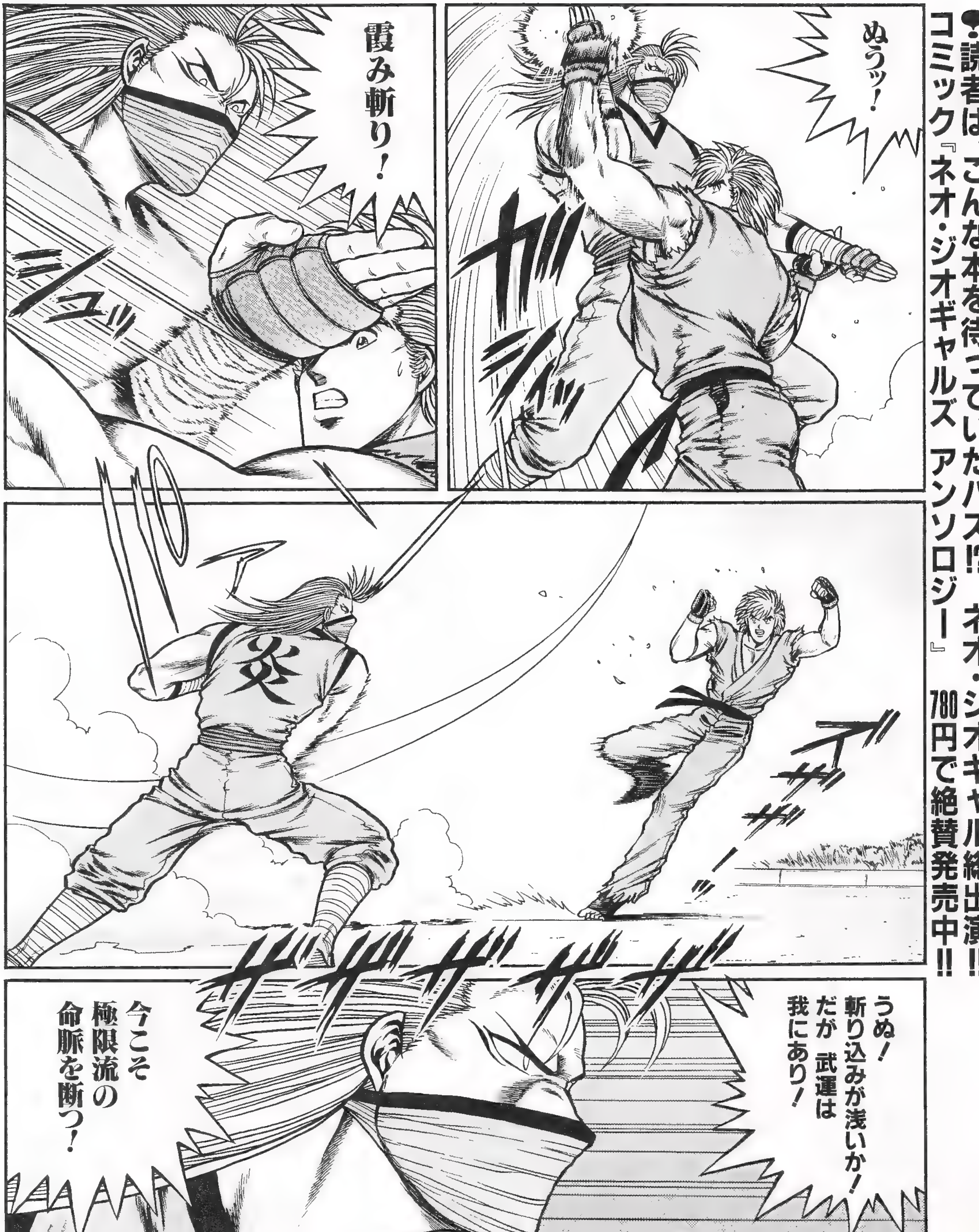
暫烈拳！
スススッ
うっ!?
尺沢（しゃくたく）！
手甲（しゅこう）！
腕馴（わんじゅん）！
肘詰（ひじづめ）！


受けながら
急所を突いて
くるとは…
まさに必殺術！
ビュッ
下段に
スキが…！
ムッ…
いかん！
ワナや
リョウ！
虎煌拳！



流影陣！
骨破斬り！
かわしたか…
だが 次はないぞ
かかってきな！
さすがに オヤジが
倒せなかった程の
体術の使い手…
つかまえねば
勝機はない！


とらえたっ!!
虎砲!



ぬうッ!
カッ
霞み斬り!
シュッ
ザザザザザ
うぬ!
斬り込みが浅いか!
だが 武運は
我にあり!
今こそ
極限流の
命脈を断つ!


つかまえてへんかったのか!
なまじな接近戦はかえってワナにはめられる!思いきって密着せねば!
でもあの手刀では接近できないわ!離れると気孔を打ってくるし…!
いったいどうすればいいの!?
打つ手が尽きたな極限流!その素っ首切り落としてくれる!
タッ
あかん!対空防御が間に合わへん!大技狙とる!

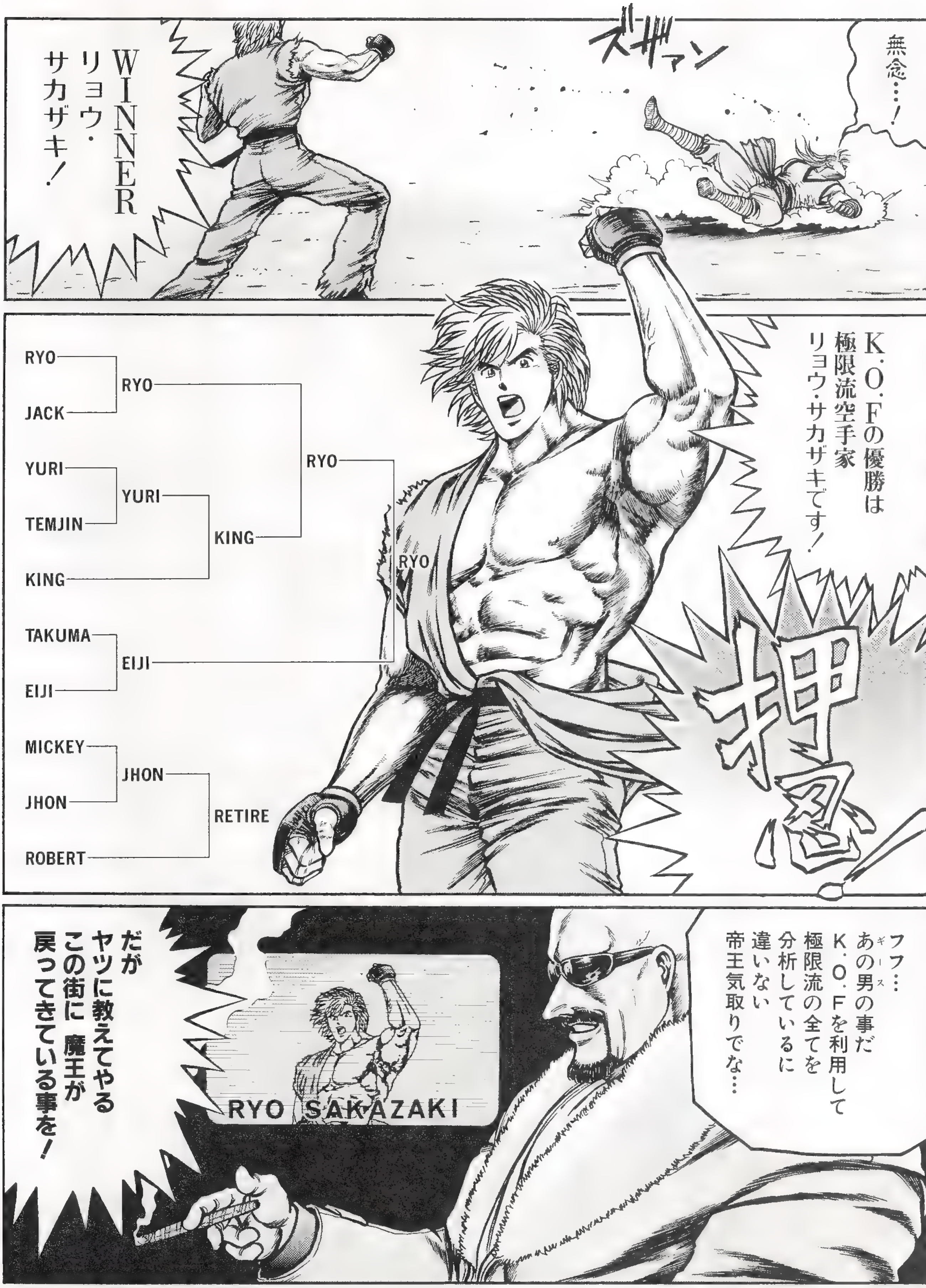


☒天獅子悦也&石井ぜんじ 違いの分かる両先生に励ましのおたよりを出そう！
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4-4F ㈱新声社「龍虎の拳2」励おた係



猿爺に突かれた傷が何故今頃…！
おのれっ…！左半身が動かぬ！
中国武術怖るべし…！
この点脈は打ち抜き方次第で半身不随になる時期をコントロールできるのだ…まさに活殺自在！
打つ手が尽きたのはキサマの方だな忍者！
極限流連舞拳！

次回、リョウVSBIG、因縁の再戦！リョウ、再び苦戦か!?



TO BE CONTINUED…

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

阪神大震災関連の通販の混乱に、特効薬はない。被害を受けた人たちに、なるべく負担をかけないように留意して、各個対処してほしい。最低限、本の確保と、申込情報の保存を。購入側も、余裕があれば、郵便局への転居届けも有効だし、できれば通販元と連絡を取るだけの対処を。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「○月15日発売号までに」）
⑤通販を行う期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

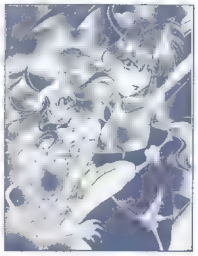
☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日号までに掲載希望』と表に書いて指定してください。

☆伝言板を同人誌も、4月29日発売号締め切りは3月20日、5月30日発売号締め切りは4月20日必着です。どちらあての物にも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。

同人誌紹介

値段は送料込みです

RED ON RED



猫丸印発行、B5判28頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替+190円切手にて。

「ネコ耳キャラが大好きなので、思わず作ったフェリシア中心の本です」

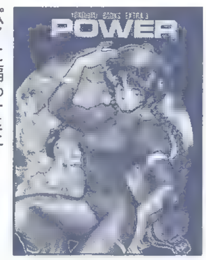
メインのシリアス8頁の、フェリシアの心の動きに、やや無理がみえるのが残念だけど、絵は十分かわいい。表紙の絵が気に入れば買ってOK。

（〒571 大阪府門真市南野口町5-16 山本千種）

POWER

横山浩子プレゼンツ発行、B5判116頁オフ、表紙カラー。千円の無記名小為替+390円切手にて。

「描き手がパイ使いのため、パイに偏ってます」



全キャラ（2の新キャラを除く）を追ってるのはいいけど、苦しそう。50頁に納まる内容に百頁を使っているのは、好みの問題だからいいけど、値段と内容のかねあいが難しい。レベルは十分高い。

（〒603 京都府京都市北区小山下内河原町100-5 六鹿三奈子）

DIGTAL DISEASE



OMEGA発行、B5判50頁オフ、表紙2色。500円の無記名小為替+270円切手にて。

「龍虎・餓狼よりのSNK本」

リョウとロバートを主人公に据えた、洋風なコメディ22頁など。ストーリーはありがち、スマートなセンスはいい。

（〒333 埼玉県川口市前川4-32-10-211 木村方「OMEGAL」）

パールハーバー



キテルズクラブ発行、B5判20頁オフ、表紙2色。200円の無記名小為替+190円切手にて。

「エイリアンVSプレデター本です。趣味でリン・クロサワばっかり描いちゃいました♡」

けっこ〜キレた、リン中心の力押しショートギャグ個人誌。リンのファンなら、表紙で選んでOKでしょう。

（〒116 東京都荒川区南千住7-27-12 クローバーハイツ-106 水野楊子）

人斬り三昧



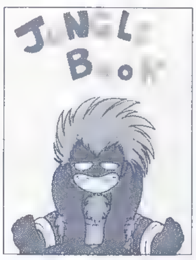
GEKKA発行、A5判50頁オフ、表紙2色。300円の無記名小為替+240円切手にて。

「とにかく牙神が好きで好きでたまらないんです！」

ギャグありシリアスありの、牙神オンリーの本。あんまり凶悪でない牙神が特徴。安価でファンにはお買い得な一冊。

（〒921 石川県金沢市光が丘3-4-86-304 松本香織）

JUNGLE BOOK



SPOTLIGHT KIDS発行、A5判28頁オフ、表紙3色。300円分の無記名小為替+130円切手にて。

「ジミーちゃんを愛する猛獣使いのあなたへ、愛をこめて」

ショートギャグ&シリアス。キャラクターとしてのブランカが好き、という人へ。

（〒248 神奈川県鎌倉市稲村ケ崎3-2-7 小嶋方 砦幽鬼）

RECOVER II



VAL'S P・C発行、A5判84頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替+240円切手にて。

「ワルキューレの冒険ベースのオリジナルストーリーです。先着でふろくのミニ本（B6 32頁）も付きます」

描きたいものを描く、というだけでなく、どう描けば伝えたいものが伝わるのかを考えてほしい。努力は分かるけど、このままではいわゆる学漫レベルに留まってしまう。

（〒047-01 北海道小樽市朝里2-4-5 横田馨）

FとA



SESAMI発行、A5判44頁オフ、表紙2色。500円の無記名小為替にて。

「シューターさんにもそうでない人にも読んでほしいです」

F／Aの自機16種を、現実のデータから紹介。F／Aマニアのコレクターズアイテム。

（〒422 静岡県静岡市小鹿2-16-15 パナハイツ203 河本方 きらり屋）

亜鉛の翼



ケロヨン発行、B6判20頁コピー、表紙特殊紙。200円の無記名小為替にて。

「力入ってます」（裏表紙掲載）

最終編までの全編を駆け足で追った、ライブ・ア・ライブのギャグ&シリアス本。

（〒818 福岡県筑紫野市むさしケ丘3-19-6 田中由美子）

PSY-ENCE3



サークル蝶発行、A5判188頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替+310円切手にて。

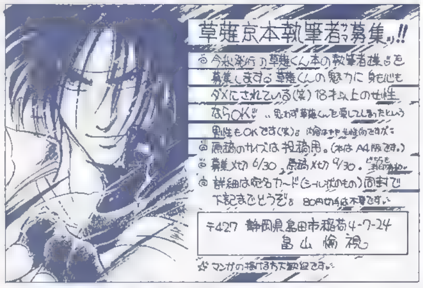
「大変長らくお待たせ致しました！ 究極のファンタシースター本が完成しました」

シリアス、ギャグ、レビュー、そして開発者インタビューまで、PSファンなら、押さえておかざるを得ない一冊。

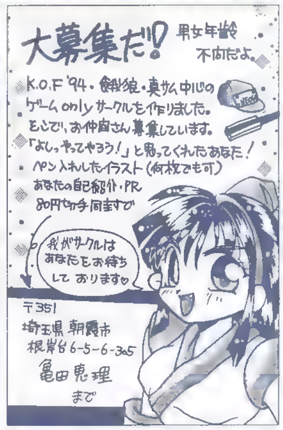
（〒554 大阪府大阪市此花区高見1-6-27-706 安里勲方 サークル蝶）

○3／15日号の「ぱぱいや」の住所を江東区東砂八郵便局留に訂正させていただきます。ごめんなさい。

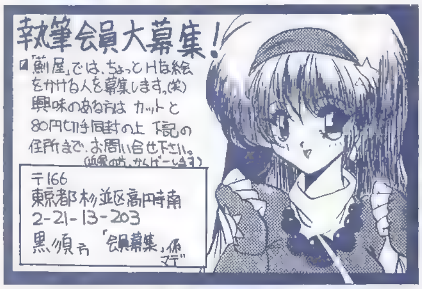
伝言板

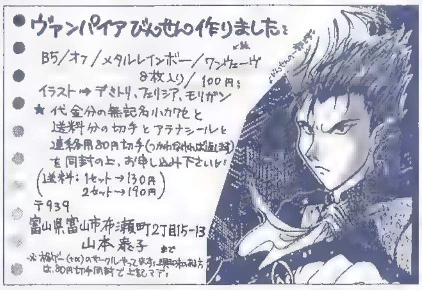

草薙京本執筆者募集!!
今秋発行の草薙くん本の執筆者様を募集します。草薙くんの魅力に身も心もタメにされている(笑)18才以上の女性ならOK!
原稿のサイズは投稿用。(本はA4版です。)
募集〆切6/30、原稿〆切9/30。
詳細は宛名カード(シール状のもの)同封で下記までどうぞ。80円切手は不要です。
〒427 静岡県島田市稲荷4-7-24
畠山 倫視
マンガの描ける方大歓迎です。


便せんあるよ
ヴァンパイアA B5×10〈単色〉
ヴァンパイアB B5×10〈二色〉
KOF'94 A B5×10〈単色〉
侍魂 B5×10〈 〉
★全て100円。送料は切手で
1~2部 3~4 5~7 8~12 送料
190円 270 390 510
連絡先はこっちこっち
〒074 北海道深川市文光町6-31
高木方「ム-大陸」係。


大募集だ!! 男女年齢不問だよ。
K.O.F'94・餓狼・真サム中心のゲームonlyサークルを作りました。
そこで、お仲間さん募集しています。
「よしっ、やってやろう!」と思ってくれたあなた!
ペン入れしたイラスト(何枚でも可)
あなたの自己紹介・PR
80円切手同封で
我がサークルはあなたをお待ちしております
〒351
埼玉県朝霞市
根岸台6-5-6-305
亀田恵理
まで

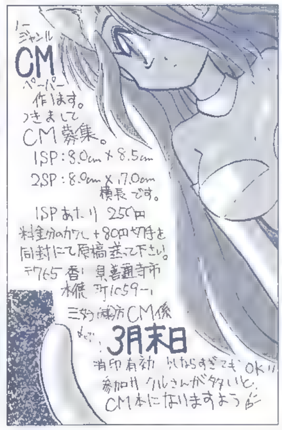

格闘ゲームONLY同人誌即売会!
電脳パラダイス
日時/1995年7月30日(日)
10:30~15:30まで
場所/東京文具共和会館2F
コスプレは無しです
サークル募集中
FELICIA 1995
神奈川県厚木市下川入344番地
平田 薫 〒243-02


執筆会員大募集!
興味のある方は カットと80円切手同封の上 下記の住所まで お問い合せ下さい。
〒166
東京都杉並区高円寺南
2-21-13-203
黒須方「会員募集」係マデ


ヴァンパイアびんせん作りました
B5/オフ/メタルレインボー/ワンウェーブ
8枚入り/100円
イラスト→デミトリ、フェリシア、モリガン
★代金分の無記名小為替と
送料分の切手とアテナシールと
連絡用80円切手
を同封の上、お申し込み下さい
(送料:1セット→130円
2セット→190円)
〒939
富山県富山市布瀬町2丁目15-13
山本泰子 まで


LOCA-TEST
ゲームONLYイベント
日時:95年6月25日(日)
10:30~14:30
募集 直接参加
1sp 1000円
カタログ参加
1sp 700円
申し込み締め切り・
95年5月20日必着
お問い合わせ先:
〒930
80円切手同封で
富山県富山市中央郵便局留
ロケテスト実行委員会 迄
遠方のサークル様はカタログ参加をご利用下さい!


会員募集中!!
対戦強者求む~っ!
佐藤みちえ まで


ノージャンル
CM
ペーパー作ります。
つきまして
CM募集。
1SP:8.0cm×8.5cm
2SP:8.0cm×17.0cm
横長です。
1SPあたり250円
3月末日


常時会員様ボシュウ中だー!
ゲーム・マンガ・アニメのよろずサークルです。
うちのサークルにゲームを広げてくれる人!!
今すぐ、80円切手とイラストを同封してお手紙ください
会員数が50人以上になったら、オフセットにするよ
現在22名います。
うちのサークル、本当に!!
ゲームっ気がないっす。
おねがい、見捨てないでぇ~!
〒390
長野県松本市
宮渕2-8-32
横山亜紗子まで
ヨロシクゥ~

俺様に明日は無い…

※２月28日号で「ツインビーPARADISE２」のジャケットが入れ替わってました。
ここに訂正するとともに、お詫び致します。

WORKS THE MAN DISC BOX

今号の新作情報

ミュージックフロム ブランディッシュ３



1995年３月16日発売
キングレコード
CD：KICA-1157〜8
価格：¥3800(税込み)(２枚組)

日本ファルコムの最新RPGゲーム「ブランディッシュ３」のオリジナルゲームサウンド全58曲と、ボーナストラックとしてファルコム音楽スタッフによる登場キャラクターのテーマ曲４曲とJ.D.K.BANDによるアレンジ４曲も収録する２枚組のCDが発売される。DISC１には34曲、DISC２には30曲とどちらのCDもいっぱいにつまった内容。価格も２枚組でこのお値段。お得だね！

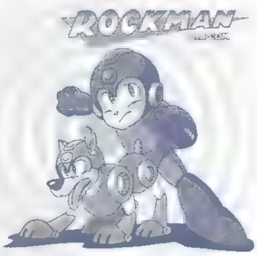
OVA 負けるな！魔剣道



1995年３月25日発売
データム・ポリスター
VHS：DPVX-5003
価格：¥6800（税込み）

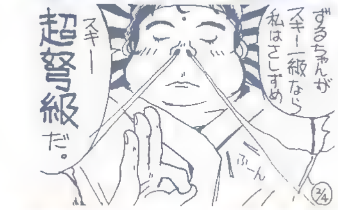
データム・ポリスターのオリジナルゲームソフトのキャラクターが総出演するOVAが発売される。LDも発売されるぞ！

CDドラマ「ロックマン危機一髪」



1995年３月８日発売
ソニー・ミュージックエンタテインメント
CD：SRCL-3127
価格：¥2800（税込み）

CDドラマ「ストリートファイターⅡ外伝」に続くCDドラマ第２弾として「ロックマン危機一髪」が発売された。このCDの主役「ロックマン」の声はあの椎名へきるさんが担当。あかるくパワフルな役を演じてくれている。ストーリーは、ロックマンの妹、ロールのもとに届いた小学校の入学案内が原因で始まる。ドクター・ワイリーの罠とは知らずに妹は学校へ。はたして妹の運命は。



ずるずる

ナムコからスキーのゲームが出る。そのためではないが、先日初めてポールを抜けていく回転競技と大回転競技をやった。初心者であるにも関わらず、な〜んの説明もなくいきなりポールの中へ…。いつもだと好きなところでターンをしていたけど、決められたところでターンすることがこんなに難しいとは。リズムワークが大事なのね。

TOP10 ２/１〜２/15 ㋕屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	１位	1	18	ダライアス外伝	PCCB-166	2000円
	２位	-	13	ときめきメモリアル３	KICA-7654	2800円
	３位	8	11	リッジレーサー２	VICL-15031	1500円
	３位	3	11	バブルシンフォニー	PCCB-172	2000円
	５位	10	10	真サムライスピリッツ　アレンジ	PCCB-169	2500円
	５位	2	10	豪血寺一族２	PCCB 171	1500円
	７位	4	9	ツインビーパラダイス２　熱唱!激唱!爆笑!編	KICA-7652	3000円
	８位	6	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 アレンジ	PCCB-165	2500円
	９位	5	6	ツインビーパラダイス２　vol.２	KICA-7651	2800円
	10位	-	5	ツインビーパラダイス２　vol.１	KICA-7648	2800円
ビデオトップ10	１位	1	39	真サムライスピリッツ	GV-14	4800円
	２位	6	13	ヴァンパイア	GV-12	6800円
	３位	2	11	真サムライスピリッツ(ポニー)	PCVP 11591	4800円
	４位	5	9	スーパーストリートファイターⅡX	GV 9	7000円
	５位	4	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(ポニー)	PCVP-11571	4800円
	６位	3	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	GV 13	6500円
	６位	10	5	リッジレーサー	VIVL-137	4900円
	８位	-	2	サムライスピリッツ	GV-4	7000円
	８位	-	2	グラディウスⅡ	KIVE 12	6500円
	８位	-	2	ネオジオギャルズグラフィティ	PCVP-11504	4800円

CD&ビデオトップ10

CD編

ときメモのパワーに負けず１位を守ったダラ外。まだまだいけそう。

リッジ２が急浮上。これにくっつくようにバブシンも。どちらもいい曲なので、長くランクインしそうだ。

下位にはツイパラ軍団が！もうじき半分占領か。

ビデオ編

強い！真サムライ。ちょっと差はあるが、落ちてくるのを待っているかのごとくヴァンパイアが再浮上。ちょっと気になる展開。

KOFはここらが限界か。リッジがしぶとく残っている。これは本当に面白い作品なので見てほしいなあ。

今号のオススメタイトル

一大対戦格闘ゲームのブームの火付け役となったゲームといえば、今もなお人気の高いカプコンのストⅡシリーズ。


G.S.M.CAPCOM４

その１作目、元祖「ストリートファイターⅡ」が初めてCDに登場したのが、ポニーキャニオンから発売されたG.S.M.CAPCOM４だ。

このCDには、ストⅡ以外に、U.S.NAVY、マジックソード、FF、チキチキボーイズなど、当時のヒットゲームも収録されている。

ビデオのオススメもストⅡ。

キャラクターの多さによるバランスの良し悪しはあったものの、ブームの火付け役となった１作目としては異例なほど完成度は高かった。そこにカプコンのゲームメーカーとしての当時の力が感じられるのでは。

当時、まだゲーメストレーベルのビデオはなかったため、ポニーキャニオンのみの発売。

だがプレイは編集部員による高度なもの。懐かしい作品。


ストリートファイターⅡ

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-20
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月〜金曜日 AM10:00〜PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月〜金曜日 AM10:00〜PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月〜金曜日 AM10:00〜PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。
単科	ゲームデザイナー	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00〜PM12:30 午後 PM 6:30〜PM 9:00	勉強時間があまり採れない人を対象にコンピューターゲームの企画から、様々なゲームの制作の流れをマスターするコースです。
単科	ゲームプログラミング	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00〜PM12:30 午後 PM 6:30〜PM 9:00	コンピューターゲームを題材にしながら、C言語又はアセンブラによる実践的なゲームプログラミングを中心に勉強するコースです。

ゲームアーティスト養成講座

全日制	月〜金曜日 AM10:00〜PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)	単科	月・木曜日 AM10:00〜PM4:00 PM6:30〜9:00	ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月〜金曜日 AM10:00〜PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1,2年コース)	単科	月・木曜日 PM 1:00〜 4:00 PM 6:30〜 9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって期間設定を変えてあります。
詳しいことはパンフレット請求の上、お確かめ下さい。

1995年4月生入学願書受付中！





CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制（月曜日〜金曜日 AM 10:00〜PM 4:00）
単科（月、木or火、金 AM 10:00〜PM 12:30、PM 6:30〜 9:00）

マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者のために設けられた本格的な養成講座です。

通信講座募集中

当学院ではお忙しい学生や社会人及び通学出来ない方のために、各種通信講座を用意しておりますので、どうぞ御利用下さい。

ゲームデザイナー養成講座

［初心者コース］

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

［経験者コース］

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

ゲームアーティスト養成講座

■ゲームコンピュータグラフィックコース
■ゲームキャラクターデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

■映像クリエイトコース
■サウンドクリエイトコース
■プログラミングコース

1 2 3 4
Edit

■5月生願書受付中！

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日〜金曜日

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と金曜日の週2回又は、土曜日の週1回

春じゃないの!卒業・入学シーズンだね。♪春っとっゆー日は、三人の日と書きますぅ♬って感じかな。♪あなたとっわたーしとっそして誰の日ーっ♬ってなあんばいだよ。あーいい気分だ。春ってそんな季節だよね。

3DO R・E・A・L 1周年記念キャンペーン開催

ニューハード戦争の口火を切って登場した3DO REALも、国内で発売され、はや1年。今回はいくつかのキャンペーンイベントと新製品の情報をおとどけ!!

3DO REAL 1周年記念キャンペーンイベント

発売1周年を記念して、首都圏主要5スポットでイベントと新発売ソフトのお披露目が行われるぞ。期待のそのソフトとは……。

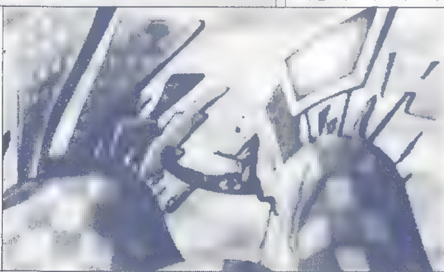
「美少女戦士セーラームーンS」
「爆笑オール吉本!クイズ王決定戦」
「GEX」
(以上3月発売予定)
「ドラえもん友情伝説 ザ・ドラエモンズ」
(4月発売予定)

の4本。イベント会場で体験できるぞ。

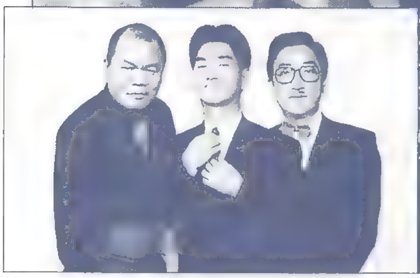
ほかに、吉本興業のタレントによるステージ、セーラームーンS出演声優によるステージなどもあり。これまでに発売された120本におよぶ3DOソフトでも遊べるぞ。

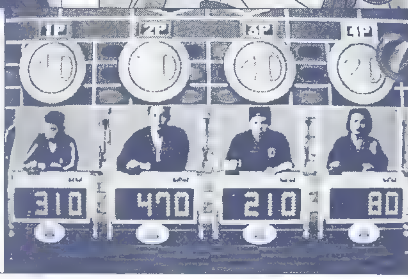
	3月24日(金)	3月25日(土)	3月26日(日)
秋葉原 JR秋葉原駅構内	開催 10:00〜18:00	開催 10:00〜18:00	開催 10:00〜18:00
渋谷 渋谷パルコ パート1店頭		開催 10:00〜18:00	開催 10:00〜18:00
池袋 サンシャインシティ噴水広場		開催 10:00〜18:00	開催 10:00〜18:00
横浜 JR横浜駅西口広場		開催 10:00〜18:00	開催 10:00〜18:00
新宿 新宿ステーションスクエア			開催 10:00〜18:00











3DOソフトグランプリ'95

これまでに発売された3DOソフト、120タイトルを人気投票。応募者の中から抽選でアメリカ旅行などがプレゼントされる。

募集期間は3月15日から5月10日まで。

官製ハガキに、一番好きな3DOソフトを1タイトル、住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、〒119-09 東京都中央郵便局「3DOソフトグランプリ'95」係まで応募のこと。

景品として
1等 アメリカ・エンターテイメント・ツアー 10組20名
2等 オリジナルグッズ 200名
3等 オリジナルテレカ 1500名

問い合わせは、事務局03(3479)3996へ。

発売1周年 3DO ソフトグランプリ'95 REAL

3DOオリジナルソフトプレゼント

REAL購入時に店頭でもれなくもらえる。人気7タイトルのデモソフト。内容は「スーパーストリートファイターⅡX」「スターブレード」「ロードラッシュ」「ショックウェーブ」「アローン・イン・ザ・ダーク」「宇宙生物フロポン君(オリジナルバージョン)」「遥かなるオーガスタマスターズ3」。



3DOオリジナルグッズプレゼント

3DOソフトの背ラベルを集めて応募するともれなくオリジナルグッズがもらえる。

背ラベル5枚でREALキャリングバッグ、3枚でCDケース。対象ソフトは松下電器の標準価格5800円以上のソフト。

応募先は
〒571 大阪府門真市大字門真1008 松下電器産業(株)インタラクティブメディア(事)「もれなくプレゼント」係まで。



非売品!?ソフト「トヨペットRVワールド」登場

トヨタ自動車(株)が松下電器産業(株)と組んで制作したソフト、それが「トヨペットRVワールド」だ。

カルディナ、ハイラックスサーフ、ハイエースワゴンの3種類のRV(レクリエーションビークル)の魅力を紹介するこのソフト、全国110拠点のトヨペット店に設置された3DO REALで体験できる。

ソフトの内容は3部構成で、スタイリングやグレードバリエーションを紹介する「RVショールーム」、心理テストでお薦め車両を紹介する「RVクリニック」、ボディーカラーや外装のイメージをモニターで確認できる「RVパドック」が楽しめる。今後もトヨペット店では3DO REALを活用した展開をとる予定で、これからも目が離せない。

プレゼント

今回は3DO REALの国内発売1周年を記念して作られたオリジナルキャリングバッグを5名様にプレゼント。

本誌、インフォメ3DO REAL係まで、どしどし応募してね。〆切りは4月15日だよん。

本物のバトルを魅せてやる!「クイーンオブクイーンズ」登場





全国の女子プロレスファンの諸君。燃えているか?叫んでいるか?あの全日本女子プロレスの精鋭がPC-FXのゲームになったのを知っているか?

全日本女子プロレスのスター選手10名の華麗な動きと技の数々を実写で収録・再現したまったく新しいプロレスゲーム、それが「Queen・of・Queens」だ!全日本女子プロレスの全面的な協力により、各選手の基本技から必殺技まで全120種類の技がPC-FXのリアルな実写映像で再現されているぞ。だからゲームファンはもちろん、プロレスファンのコレクターズアイテムとしても注目度150%だ。

ゲームのメインモードは、対コンピュータ戦、2P対戦ができる「対戦モード」と8人の選手で総当たりを行う「リーグモード」の二つ。さらにもう1つのお楽しみとして「シナリオモード」も収録されている。これはオーディションで選ばれた謎の美女軍団10人が全日女子の選手と架空の戦いを繰り広げるというもの。ミステリアスでスリリングな戦いが期待できるぞ。

3月24日発売予定で価格は9800円。みんなで、じっくりと寝て待て!

また、このゲームに出演している美女4人がタレントグループとしてデビューする。これからテレビ、ビデオで活躍する予定だから、こちらも応援よろしくね。

春休み バックナンバーフェア実施!!

スーパードキドキ



当BOOK&Magazineコーナーでは、在庫数業界トップクラスのパソコン書籍&雑誌、そしてこちらは業界No.1を誇るゲーム攻略本&関連雑誌を常備しています。

他店では見つからない本も、当コーナーではきっと見つかるはず!

そのほか、TVゲームソフト5万本、パソコンハード&ソフト5千本以上も一緒に販売しております。

大駐車場も完備して、皆様が遊びに来てくださるのを心よりお待ちしております。

(スーパードキドキ中瀬さん)

あと、グッズも置いてあるんで○ゲ屋に行かなくていいのもナイスだね!!

ブックスめり〜な63(ロクサン)



西千葉にある、ブックスめり〜な63(ロクサン)です。

“めり〜な”と言う駅ビルの中にある書店です。

店内はゲーム関係の本であふれんばかりの…というのはうそで、今まではあまり力を入れていませんでした。しかし、これからはお客様と一緒に充実したコーナーを作っていきたいと思い、その一環として今回のバックナンバーフェアを行うことになりました。どうかよろしくお願い致します。

(ブックスめり〜な63渋谷さん)

総武線西千葉駅の改札を出て10秒というナイスな場所で、便利です。

お待ちかね ネオジオCDライブツアーⅢ開催決定!!

これまで2回にわたり開催され、好評のうちに終了したネオジオCDライブツアー。ついにその第3弾がパワーアップして3月21日からスタートするぞ。

“ネオジオCDライブツアーⅢ”はSNK・ネオジオの新作ソフトや人気ゲームが無料で遊べるイベントだ。今回は先日発表されたばかりの「餓狼伝説3」を目玉に、これまでの人気・話題作、各サードパーティーの新作ソフトが登場する。

また、ネオジオCDが当るゲーム大会やコスプレ選手権を開催。千葉麗子ちゃんも前回に引き続いて参加するぞ。楽しみだね。また映画「餓狼伝説」の監督でも有名な大張正己氏も、東京・大阪の両会場でゲスト出演。大張兄ィの熱きハートに触れるチャンスか!?

さらに餓狼シリーズなどでおなじみ“新世界楽曲雑技団”のプロデュースによるスペシャルバンドのライブ(3月28日東京会場のみ)、オリジナルグッズの販売なども行われるぞ。このグッズの収益金は、阪神大震災の被災者に対して贈られるそうです。

各会場での開催時間は午前10時から午後5時。入場は無料だが先着順に整理券を配布する。

てなわけで「餓狼3」ほか新作ゲームがタダで遊べて、オリジナルTシャツやポスターが買えるチャンス!!さらに募金までできちゃうネオジオCDライブツアーⅢ。開催はもうすぐ!!

ネオジオCDライブツアーⅢ　スケジュール
開催時間は全会場午前10時〜午後5時

地区	日程	会場
福岡	3月21日(祝)	福岡国際センター
名古屋	3月26日(日)	レインボーホール
東京	3月28日(火)	プリズムホール
広島	3月31日(金)	広島サンプラザ
札幌	4月4日(火)	月寒グリーンドーム
仙台	4月7日(金)	メイフェアプラザ 仙台WASSE
大阪	4月9日(日)	マイドームおおさか



昨年のツアーではキミも盛りあがったよね。



「餓狼伝説3」を一足はやくプレイしよう。

すばらしい本屋さん110軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
☎0166-26-6100

東北地方

●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカガト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8　1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスⅡ1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●井上書房藤沢店
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●アニメニト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区８
☎0762-94-1166
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●TSUTAYA五智店
新潟県上越市五智国分字中野2449
☎0255-44-7660

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白楊書房
愛知県名古屋市名東区藤ヶ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052 805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565 89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06 211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店茄子作店
大阪府枚方市茄子作４丁目15-15
☎0720-53 5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956 25-3040

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.50　No.52　No.53　No.56　No.57　No.64　No.77　No.81　No.84　No.87　No.90　No.91　No.94　No.96

No.97　No.99　No.102　No.105　No.108　No.109　No.111　No.112　No.113　No.114　No.115　No.116　No.119　No.120

No.123　No.125　No.129　No.130　No.131　No.132　No.133　No.134　No.135　No.136　No.137　No.138　No.139

ゲーメスト単行本

- ストII 波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- ネタ帳'95　定価680円
- ゲーメストのパズルだよ!!

●お求めの号に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

書名	冊数
餓狼伝説2 4コマ決定版 定価580円	冊
サムライスピリッツ 4コマ決定版 定価580円	冊
餓狼伝説スペシャル 4コマ決定版 定価580円	冊
ワールドヒーローズ2 4コマ決定版 定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ 定価580円	冊
サムライスピリッツ 4コマ決定版② 定価580円	冊
龍虎の拳2 4コマ決定版 定価580円	冊
スーパーストII 4コマ決定版 定価580円	冊
スーパーリアル麻雀PIV アンソロジー 定価780円	冊
ヴァンパイア アンソロジー 定価780円	冊
ストII アンソロジー 定価780円	冊
真サムライスピリッツ 4コマ決定版 定価580円	冊
豪血寺一族2 4コマ決定版 定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ② 定価580円	冊
KOF'94 4コマ決定版 定価580円	冊
ネオジオギャルズアンソロジー 定価780円	冊
ヴァンパイア 4コマ決定版 定価580円	冊
	冊
	冊
	冊
	冊
	冊

月　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆4月15日号プレゼント◆

◆160ページのゲーメスト４月15日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今月で一番面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2:今月でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3:今月の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然紙面に載っていないから次は攻略記事記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5:あまり役に立たなかった攻略記事はどれですか?その理由もね。〔　　　　〕

6:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

7:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

8:ゲーメストの攻略内容はどう思われますか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

9:今月のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

10:あなたのご意見ご自由に(P.N　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	価格	数量
餓狼伝説２	定価 6,000円	本
ワールドヒーローズ2	定価 6,000円	本
サムライスピリッツ	定価 7,000円	本
餓狼伝説２最強バトル	定価 6,000円	本
餓狼伝説スペシャル	定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII	定価 6,800円	本
龍虎の拳２	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET	定価 6,500円	本
極上パロディウス	定価 6,000円	本
ヴァンパイア	定価 6,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	価格 4,800円	本
		本
		本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL
FAX　(　　)

商品	価格	著者	数量
餓狼伝説	定価980円	作 雪緒信 画 LEO ADVER	冊
アンダーカバーコップス①	定価980円	古葉美一	冊
ワールドヒーローズ2①	定価980円	雑君保プ	冊
ダークエッジ	定価980円	なかじくにひこ	冊
アクアリウム	定価980円	須藤真澄	冊
出たな!!ツインビー①	定価980円	吉崎観音	冊
なちゅらるアニマ	定価980円	滝沢ひろゆき	冊
豪血寺一族①	定価980円	貫城樺	冊
龍虎の拳	定価980円	作：石井ぜんじ 画：天獅子悦也	冊
SSディッガー	定価980円	都築和彦	冊
コットン	定価980円	水上広樹	冊
魔法大作戦	定価850円	竜騎兵	冊
究極戦隊ダダンダーン	定価850円	伊藤龍一	冊
キャプテンコマンドー	定価850円	戸橋ことみ	冊
戦国エース	定価850円	かぢばあたる	冊
ワールドヒーローズ2②	定価850円	雑君保プ	冊
餓狼伝説2①	定価680円	MONDO恩	冊
餓狼伝説2②	定価680円	MONDO恩	冊
速攻生徒会	定価500円	小川雅史	冊
アンダーカバーコップス②	定価980円	古葉美一	冊
豪血寺一族②	定価980円	貫城樺	冊
海底大戦争	定価850円	夏元雅人	冊

月　日

株式会社　新声社

郵　便　は　が　き

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル３F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（4月15日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他

※の部分は○でお囲みください

郵　便　は　が　き

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

大阪府大阪市中央区内平野町３−１−３

株式会社カプコン

アーケード販売促進室

イラスト＆
コスプレ募集キャンペーン係行

キリトリ線

(ふりがな) お名前 (P.N　　)	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
(ふりがな) ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください
※くわしくはP.185をご覧下さい。

すばらしい書店さん紹介

神奈川県藤沢市
(有)井上書房 藤沢店

JR藤沢駅南口を降り鎌倉方面に向かって徒歩8分の所にある当店は、各種書籍、雑誌、コミックを多数そろえております。

ゲームコーナーは入ってすぐ左がゲーメストなどの雑誌、右がファミコン攻略本になっております。ゲーメスト増刊、バックナンバーも切らさず常に新鮮な本をお客様にお届けするよう努力をしておりますので、ぜひ一度お立ち寄りください。



・みんなぜひ来てね。

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!
バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書(ついているハガキに欲しいNo.を記入)を持っていく、③東京、大阪のゲ屋に直接買いに行く(場所はP117参照)など数パターンある。全号収集した豪の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう！

No.50（'90年10月号）500円　ダークシール
No.52（'90年12月号）500円　AMショー'90
No.53（'91年1月号）500円　U.S.ネイビー
No.55（'91年3月号）500円　ドラゴンセイバー
No.56（'91年4月号）500円　ストリートファイターⅡ
No.57（'91年5月号）500円　AOUショー'91
（付録）ゲームCD&ビデオオールカタログつき
No.64（'91年10月号）1000円　増刊　ストⅡ
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストⅡダッシュ
（付録）ストⅡダッシュポスターつき
No.81（'92年11月号）1200円　増刊　1991オールカプコン
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.84（'93年2月号）500円　第6回ゲーメスト大賞
（付録）CAPCOMポストカードブックつき
No.87（'93年3月号増刊）1200円　増刊　ギャルズアイランド2
（付録）春麗　豪華ポスターつき
No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正己かきおろしポスターつき
No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No.96（'93年8月号）550円　ワールドヒーローズ2
（付録）美樹本晴彦マクロスⅡ特大ポスターつき
No.97（'93年3月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99（'93年9月号）1200円　ワールドヒーローズ2
（付録）選べるマッドマン特大ポスターつき
No.102（'93年11月号増刊）1280円　増刊　サムライスピリッツ
No.105（'94年1月号）550円　龍虎の拳2
No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストⅡ
（付録）スーパーストⅡ特大ポスターつき
No.109（'94年3月号）530円　龍虎の拳2
No.111（'94年4月号）550円　スーパーストⅡX
No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No.113（'94年5月号）550円　AOUシーョ'94
No.114（'94年5月15日号）500円　スーパーストⅡX
No.115（'94年5月15日号）1280円　増刊　龍虎の拳2
（付録）SNK特大ポスターつき
No.116（'94年5月30日号6月15日合一）500円　極上パロディウス
No.119（'94年7月15日号）550円　スーパーストⅡX大会
No.120（'94年7月19日号）1280円　増刊　スーパーストⅡX
（付録）スーパーストⅡXポスターつき
No.123（'94年8月号増刊）1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
（付録）ワーヒー2JETポスターつき
No.125（'94年9月号増刊）1280円　増刊　極上パロディウス
（付録）こいつ&あいつペーパークラフトつき
No.129（'94年10月30日号増刊）1380円　ヴァンパイア
（付録）ヴァンパイア　スペシャルポスター
No.130（'94年11月15日号）530円　X-MEN
No.131（'94年11月30日号）530円　X-MEN
No.132（'94年12月15日号）530円　真サムライスピリッツ
（付録）覇王丸ポスター
No.133（'94年12月15日増刊号）680円　増刊　真侍魂修羅絵巻其の壱
No.134（'94年12月30日号）530円　バーチャファイター2
No.135（'95年1月15日号）550円　サイバーコマンド
（付録）X-MENマニュアル
No.136（'95年1月30日・2月15日合併号）550円　X-MEN
（付録）'95ゲーメストカレンダー
No.137（'95年2月28日号）550円　ツインビーヤッホー！
（付録）鉄拳マニュアル
No.138（'95年3月15日号）550円　ヴァンパイアハンター
（付録）'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号）500円　ストリートファイターゼロ
No.140（'95年4月15日号）500円　ヴァンパイアハンター

ハイブリッド
グッズ取扱店

群馬県大田市の東武伊勢崎線大田駅北口から、伊勢崎方面に向って徒歩10分の所に有る、TVゲーム専門店。それがクウム大田本町店です。

ゲーメストバックナンバーはもちろん、テレカ、ノート、ポスターなど、メストグッズで手に入らないものはないという品ぞろえです。

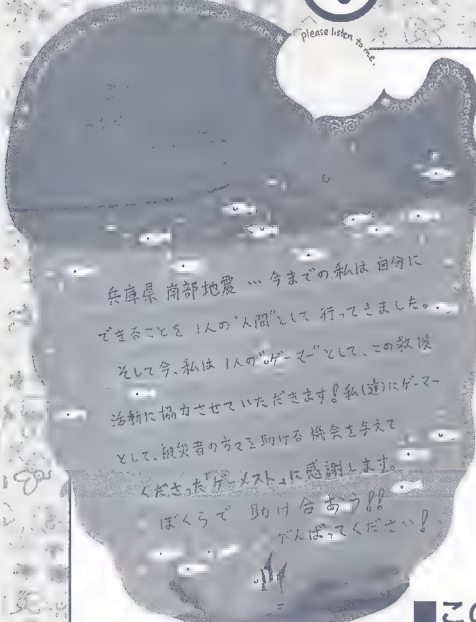
将来的にはマルチメディア関連ソフト（CDロム）から、アーケード基板までの、ゲーム関連の総合専門ショップを目指して、がん張っております。

クウム　大田本町店



●クウム　大田本町店
群馬県大田市本町20-19
☎0276-25-4585
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466
●イエローサブマリン新宿店
東京都新宿区西新宿1-18-14はしばビル3F
☎03-3354-2264
●アニメック
東京都新宿区2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●TOYOANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5栄長谷川ビル2F
☎05-2251-2588
●㈱アルケミックス　コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●SRGスタンバイスーパーモンキーVer.1
大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-19
☎06-641-2225

ゲーメストからお知らせ



（香川県
三山敬史くんからいただいたお手紙）

読者の皆さん ありがとう！ ありがとう!!

阪神大震災への救援金「助け合おう！」の係に大勢の皆さんから募金をいただきました。合計金額は、

796,024円

内訳は

読者の皆さんに直接いただいた分　**141,030円**

大阪㋘屋の募金箱から　**39,582円**

東京㋘屋の募金箱から　**22,125円**

新声社の社員及びゲーメストライターから　**193,287円**

新声社から　**400,000円**

■この救援金は日本赤十字社を通じて被災者の皆さんにお届けいたします。読者の皆さん、本当にありがとうございました。

ラジオ

さて、皆さんお待ちかねのゲーメストによるラジオ番組が、ついに、ついに始動のはこびとあいなりました。詳細は下記のとおり

ラジオゲーメスト

GAMEST PRESENTS

梨香のゲーマーズ　ナイト

TBS、ABC、CBCの３局ネットで放送開始!!毎週土曜日深夜の電波状態のいい時間に放送するので東京、名古屋、大阪地区以外のリスナーもＯＫ!!

東京:TBS深夜１時～１時30分
大阪:ABC23時５分～23時35分
名古屋:CBC24時～24時30分
の３局で４月15日より放送開始!!

読者の期待にそえる楽しい番組にしていくつもりなので、ぜひともご拝聴くだされ。それと、ゲーメストラジオアンケートに協力してくれた皆さんの中から50名の方に、ゲーメストオリジナルグッズを差しあげます。発表はゲーメスト４／30号にて、もうしばらくお待ちくだされ。

春に向けて ㋘屋号 エンジン全開

「最近、㋘屋号は営業活動もしないで座間市のある所に、ずーっと止まったままだ！」という便りをいただきました。しか──し、それはただ冬眠していただけなのだ。



㋘屋号は不滅です!!

●そんな訳で、㋘屋号に乗ったゲーメストライターは宅配便に行くぞ！「㋘屋号よやって来い！」というご希望がありましたらご一報ください。

●今年の夏は、神戸の皆さんに元気を出してもらいたい！と考えています。夏の㋘屋宅配便は関西地区でと希望していますので、お役に立てる所をご連絡ください。

■連絡先：新声社営業部〈加藤または松永まで〉
TEL03-3293-9321　FAX03-3293-9329



ゲーメストムックVol.5 「バーチャファイター2 ACT.1」の 掲載内容についてのお詫びと訂正について

2月10日に発売されました、ゲーメストムック「バーチャファイター2 ACT.1」に掲載されていた内容につきまして、不備がありましたのでここに訂正内容を掲載し、お詫びさせていただきます。読者ならびに関係諸氏には、大変ご迷惑をおかけいたしまして誠に申し訳ありませんでした。



P.62		
開胯	誤	(ﾀ) ⇨6Ⓟ+Ⓖ
	正	(ﾒ) ⇨6Ⓟ+Ⓖ
翻胯	誤	(ﾀ) ⇦6Ⓟ+Ⓖ
	正	(ﾒ) ⇦6Ⓟ+Ⓖ
撃歩翻胯	誤	(ﾀ) ⇩6Ⓟ+Ⓖ
	正	(ﾒ) ⇩6Ⓟ+Ⓖ
進歩里胯	誤	(ﾀ) ⬀6Ⓟ+Ⓖ
	正	(ﾒ) ⬀6Ⓟ+Ⓖ
順歩翻胯	誤	(ﾀ) (⇦⇩Ⓟ+Ⓖ) 16
	正	(ﾒ) (⇦⇩Ⓟ+Ⓖ) 16
P.63		
倒身捜腿	誤	(ﾀ) Ⓟ+Ⓖ
	正	(ﾒ) Ⓟ+Ⓖ
P.65		
パンチハイキック	誤	➡Ⓟ20Ⓚ➡Ⓟ20Ⓖ
	正	➡Ⓟ20Ⓚ, ➡Ⓟ20Ⓖ
スマッシュフック	誤	(ﾀ) ⬂9Ⓟ
	正	(ﾒ) ⬂9Ⓟ
P.81		
連掌	誤	⇨Ⓟ37Ⓟ
	正	⬂Ⓟ37Ⓟ
連環掌	誤	⇨Ⓟ37Ⓟ25Ⓟ
	正	⬂Ⓟ37Ⓟ25Ⓟ
P.82		
斜上掌	誤	⬂Ⓟ
	正	(ﾀ) ⬂Ⓟ
P.122		
挑腕擦挙	誤	(⇩⇩⇨Ⓟ)
	正	(⇩⬂⇨Ⓟ)
転倒立	誤	(⇨⇩⇩⇩⇦) 12
	正	(⬀⇩⬂) 12
P.126		
向側後避	誤	⇩10Ⓖ
	正	⬀10Ⓖ
向側前避	誤	⇩10Ⓖ
	正	⬂10Ⓖ

ゲーメストムック「バーチャファイター2 ACT.1」編集部一同

スコアを出しにゲーセンへ行こう!
狙うぞ ハイスコア!!2

だんだんお店が増えてきました。君の街にあるゲームセンターは載っているかな。何?載ってない!それはいか～ん!すぐ店長さんに相談して、載せてもらえるよう交渉しなくちゃ! 詳しくは155ページを見よ!

狙うぞハイスコア!!2は15日発売本誌のみの連載で、通常の「めざせハイスコア」は30日発売本誌で掲載しています。

ゲームプラザメッセ102四街道店

千葉県四街道市四街道1―2―1チェリープラザ1F ☎(043)424―6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 (ニーナ)	1'41"11	PER―ペロン	1c ALL
2	鉄拳 (ポール)	3'10"48	NSK とりあえず プレイ!	1c ALL
3	バーチャファイター2 (カゲ)	1'59"20	㊣木内(仮)さん 連絡下さい!!	1c ALL いやマジで(笑)
4	バーチャファイター2 (サラ)	3'41"60	SVM―KAN 1分台までいけるな	1c ALL つながればだけど
5	バーチャファイター2 (ウルフ)	53"92	FLN 皆さん お騒がせしました!	1c ALL
6	真サムライスピリッツ (覇王丸)	215,690	VSM-KAN今日は 海ちゃん! バカ!	(必)1cALL それともモコナ?
7	ダライアス外伝 (Vゾーン)	12,544,600	やっこ印の脚本家!!劇場版はいただき!(善)	(連) 1cALL 4―5―6
8	ダライアス外伝 (Xゾーン)	11,760,740	最近、やっこちゃんの夢をよくみるです (善)	(連) 1cALL 4―5―4
通信欄	●当店のスコアが日々少なく(?)なってます。だれかスコア出しに来てください!! ・バーチャ2は対戦台ですが、スコアはのせます!cALLならば……OKです! bySVM―KAN氏			

ゲームセンターニュートン

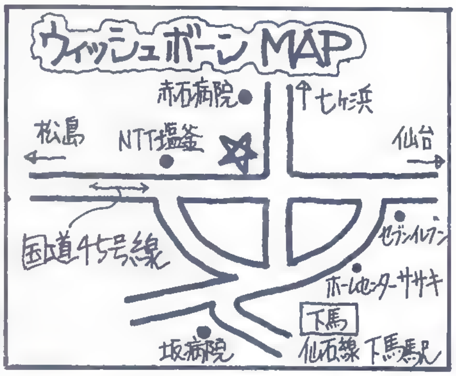
☎(3558)9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (連付)	11,406,800	TMZ―AKI	ALL ラスト上Vゾーン
2	雷 電DX (初級)(連付)	3,689,590	TMZ―AKI	2P使用 1→5
3	エイリアンVSプレデター	3,111,900	TMZ―UMI	最終面
4	ヴァンパイア	1,277,800	TMZ―めすたあ	ALL サスカッチ使用
5	リッジレーサー (T.T)	3'17"18	TMZ―AKI	ALL MT
6	デイトナUSA (上級)	3'20"68	KAJI	ALL MT
7	バブルシンフォニー	6,271,400	TMZ―UMI	44面
8	バーチャファイター2	2'28"03	MBC	ALL カゲ使用
通信欄	●当店、只今バーチャ2、Xメンなどの新作対戦ゲームが非常に盛りあがっております。ほかにオールドゲームも設置しました。機会がありましたら是非一度お立寄りください。ご来店、お待ちしております。			

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22―53 ☎(022)367―3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーファイト	904,060	CHO	ジュリ ALL
2	鉄拳	6'36"45	CHO	ポール ALL
3	X-MEN	2,980,800	ITO	ストーム ALL
4	X-MEN	2,392,800	ヨーク丸紅	スパイラル ALL
5	ザキングオブファイターズ'94	349,970	CHO	ブラジル ALL
6	ザキングオブファイターズ'94	317,540	渡辺	日本 ALL
7	真サムライスピリッツ	179,260	ITO	ニコチン ALL
8	真サムライスピリッツ	133,300	H.H	右京 ALL
通信欄	●キングオブファイターズ'94の対戦に自信のある方は、ぜひ一度当店に遊びに来てみてください。			



ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎(011)663―5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MEN(VER.3.00)	1,155,300	MAL	ALL オメガレッド
2	パワードギア	7,240,600	CELIA	ALL
3	バーチャファイター2	1'54"56	SILVIA	ALL KAGE
4	鉄拳	3'59"16	ZST	ALL JACK
5	真サムライスピリッツ	381,441	MAL	ALL ガルフォード
6	ギャラクシーファイト	559,600	AAA	ALL KAZUMA
7	豪血寺一族2	4,213,900	T.U.	?
8	レイフォース	2,727,500	T.U.	5面?
通信欄	●当店のハイスコアラーは学生が多く、最近では受験などでなかなか来ません。メストに名前を載せたい貴方、今がチャーンス!常連たちがいないうちにスコアを出しちゃいましょう!その後、載ったメストを家宝にするのも、親類縁者に見せびらかすのも貴方の自由。			

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8―15―3 ☎(03)5668―8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX (ゴウキ)(連)	2,003,400	SSMR 闇の沈黙	ALL R×37 爪×8、14―6
2	バーチャファイター2	1'47"30	SCR―MOL―キラートマト(か)	ALL KAGE使用
3	バーチャファイター2	2'04"53	SCR―NAIT	ALL AKIRA使用
4	ダライアス外伝 (Z'ゾーン)	13,035,920	AJO―ず～る 狸(怒)	ALL 連付 4―5―6
5	ダライアス外伝 (Wゾーン)	12,189,230	SUR―ZFC―FCM(犯)	ALL 連付 4―5―5
6	ダライアス外伝 (V'ゾーン)	11,767,620	SCR―SHI	ALL 連付 4―5―6
7	雷 電DX(練習)	12,219,750	SCR―弾シンクロ夫	1―7 連付
8	リッジレーサー2	2'21"721	エイシンウイン	中級 1周ベスト47"106
通信欄	●初めまして、今回から乗せていただくことになりました、レジャーランドです。当店はとても対戦が盛んな店です。ただいまVF2が全部で8台置いてあります。シューティングは全部シンクロ連射付です。ぜひ、遊びに来てください。お待ちしております。			

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8―5 ☎(0188)37―0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳	2'47"25	目標2'30"なんだけど(さ)TM	ALL (必)付 ミシェール
2	鉄拳	3'20"20	SULALA	ALL (必)付 ニーナ
3	X-MEN	1,725,100	うーちゃん	ALL ウルヴァリン
4	X-MEN	1,592,400	にこ目のデブ	ALL シルバーサムラ
5	X-MEN	1,467,100	D.F.I.	ALL オメガレッド
6	ギャラクシーファイト	693,500	うーちゃん	ALL ジュリ
7	ギャラクシーファイト	471,100	NOP&吉田君に捧ぐTAL	ALL ルーミ
8	ギャラクシーファイト	462,000	"なのだ!"NHK	ALL カズマ
通信欄	●VF2は入荷しました。対戦メインでやってます。 最近は景気がいいのか、新作が結構入ってくるのでうれしい今日このごろ(VF2は遅れたけど)。 さてガンフロンティアでもやるかな(笑)(さ)TM			

アミー

東京都板橋区赤塚新町1―22―4 ☎(03)3977―0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	21,183,750	井田 邦彦	ALL
2	ダライアス外伝	11,384,240	GMC―TAC	ALL (連) Vゾーン
3	鉄拳	5'29"55	M.D	ALL
4	バーチャファイター2	1'45"68	河村政嗣	ALL カゲ
5	バーチャファイター2	2'39"36	河村政嗣	ALL ジャッキー
6	X-MEN	2,502,000	GMC―TAC	ALL スパイラル
7	X-MEN	1,919,200	ド・ワーフ	ALL アイスマン
8	X-MEN	1,685,000	GMC―TAC	ALL ゴウキ
通信欄	●2Fにファンタジーゾーンが入りました。 ・当店ではシューターが少ないのでシューターの人はどんどん来店してスコアを出してください。 ・X―MENキャラ別集計やってます by GMC―TAC			

トミームナコ

群馬県高崎市本町3―69 ☎(0273)25―2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	37,879,950	SOLID-S.S	ALL 65万×2
2	極上パロディウス (こいつ)	4,024,200	SOLID-S.S	ALL (連) 1周212万
3	X-MEN (ゴウキ)	2,309,200	SnRun-Y	ALL
4	バーチャファイター2 (カゲ丸)	2'47"90	ウルフヤロー	ALL
5	バーチャファイター2 (ジャッキー)	2'47"34	大黒摩季FAN	ALL
6	パニックボンバー	41,216	SnRun-Y	1c7面
7	ギャラクシーファイト (ジュリ)	629,700	2枠2番 ゼンニホンパレード	ALL
8	ヴァンパイア (デミトリ)	443,900	穴うめTKS	ALL
通信欄				

パル

宮城県青森区三条町12―14 ☎(022)273―4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X―MEN (シルバーサムライ)	2,256,700	一部上場したいものだ AZUMA	ALL 全てver3.00
2	X―MEN (オメガレッド)	1,446,300	C・G(華麗で豪快)	ALL
3	X―MEN (センチネル)	1,442,000	まこっち おぶ MA K	ALL
4	X―MEN (サイロック)	1,021,400	T・B	ALL
5	ヴァンパイア (フェリシア)	1,369,600	T・B	ALL
6	スーパーストリートファイターIIX (リュウ)	1,846,900	まこっち おぶ MAK	ALL
7	スーパーストリートファイターIIX (ブランカ)	1,036,200	熊の子ジャッキー KEN	ALL
8	餓狼伝説スペシャル (ダック)	1,780,400	T・B	ALL リョウ無し
通信欄	●VF2は諸々の事情により、まだ入荷されてません。(○き合わせ販売とのうわさ有)。今となっては、入荷が危ぶまれる次第です。VF2とは縁が無かったのでしょう。新作は餓狼3、ヴァンパイアハンターは入荷されると思います。(ヴァンパイアに超期待)			

プレイシティキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15－8 プラザアピア1F ☎(054)263－8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード(バルナス)	1,940,300	K.scope－善之字元帥	ALL ㊖ 1周103万
2	ガンバード(アッシュ)	1,880,880	VMT－RED	ALL ㊖ ラスボス自爆
3	バーチャファイター2(KAGE)	2′44″77	JAC－.Mi㊊	ALL 遅すぎる～!
4	バーチャファイター2(AKIRA)	3′22″21	元帥閣下	ALL
5	バーチャファイター2(SARAH)	4′03″71	超穴うめ君㊊	ALL 穴うめクリアしただけ
6	真サムライスピリッツ(服部半蔵)	350,880	NTF－..F	ALL でも失敗
7	おてんきパラダイス(N.CK)	5,215,220	SBC	ALL
8	リッジレーサー2(上級)	3′38″405	ウルトラスーパー大満足君	ALL MT 超つながり
通信欄	●PCアピア店は静岡市内国道1号沿い、プラザアピア1Fにあります。シューティング、格闘の最新作からオヤジゲーまで、各種とりそろえてみなさまのご来店をお待ちしております。P.S.スコアラー来店強く求ム!!			

プレイタウンパル

山梨県富士吉田市新西原4－1545－1 ☎(0555)22－8668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	2′50″10	GTO	サラ使用 ALL
2	バーチャファイター2	3′29″17	佐藤一Ⓦ	アキラ使用 ALL
3	真サムライスピリッツ(勝ち抜き)	33人	渡辺桂一	幻十郎使用
4	ザキングオブファイターズ'94	749,100	平松 俊秀	日本チーム使用 ALL
5	X－MEN	1,660,100	黒子衆－Z	ウルヴァリン使用ALL
6	スーパーストリートファイターIIX	1,551,700	吉田のリュウ	リュウ使用 ALL
7	ダライアス外伝	5,245,500	見…?	ALL 残0機 Vゾーン
8	ダライアス外伝	7,845,900	N.Y	ALL 残0機 Zゾーン
通信欄	●3月には、大型ゲーム機、各種ゲーム機を導入して、リフレッシュオープンいたしますので、皆さんぜひ遊びに来てください。従業員一同心よりお待ちしております。またハイスコアの受付けも大募集中です。交通中央自動車道河口湖ICをおり山中湖方面へ車で一分			

ゲームinナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－21－14 ☎(03)5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	1′48″27	カニアキラ	アキラ ALL
2	バーチャファイター2	2′09″10	APO	サラ ALL♡
3	バーチャファイター2	3′33″03	APO	ジャッキー ALL
4	パズルボブル	15,458,590	CKN	1クレジット ALL
5	ガンバレット	196,230	小池ウルフ改めジェフリー	初級 1クレジットALL 残♡×3
6	ガンバレット	184,267	ヒットマン	上級 1クレジットALL 残♡×2
7	ガンバレット	144,688	ヒットマン	激ムズ 1クレALL 残♡×2
8	ザキングオブファイターズ'94	343,200	M・K	アメリカチーム ラスボス落ち
通信欄	●カニアキラ様、ハイスコアありがとうございました。当店はただいま、ハイスコアラーを大募集しておりますので、どうぞ宜しくお願いします。3月中旬にはバーチャ2大会を予定しておりますので、参加希望の方は、当店までご連絡ください。お待ちしてます。			

ゲームプラザニュー日の出

長野県上田市中央2－7－9 ☎0268－25－0835

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MEN(スパイラル)	3,012,650	DYB－えむ	ALL Ver2.20
2	真サムライスピリッツ(ガルフォード)	594,590	ぬく夫	ALL ㊖㊙
3	ダライアス外伝(Z'ゾーン)	10,647,640	佐塚(カマドウマ)	ALL ㊖ ドリル超ヘタ
4	ダライアス外伝(Vゾーン)	12,440,220	DYB－GZN－しょうゆ	ALL ㊖
5	ダライアス外伝(Zゾーン)	12,294,010	DYB－NAO	ALL ㊖
6	ヴァンパイア(モリガン)	1,669,900	DYB－えむ	ALL
7	クイズキングオブファイターズ	1,836,100	SMI	ALL レベル3 リョウ使用
8	テトリス	999,999	FDH	オールカンスト
通信欄	●当店は、夜すいているので、ハイスコア狙いには最的(!?)。VF2などもありますので、ぜひ御来店をお待ちしております。			

プレイステーションプラスワン

新潟県白根市大字小坂148－1 ☎(025)373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝	11,044,690	S・D	Z'ゾーン ノーミス連付き
2	パズルボブル	23,159,880	ABC	30面ミス
3	鉄拳	5′15″15	CAP－AB.	KING ALL
4	X-MEN	1,121,500	BAR	サイロック ALL
5	X-MEN	2,540,900	BAR	アイスマン ALL
6	X-MEN	2,287,900	ELG	スパイラル ラスボス敗け
7	真サムライスピリッツ	524,670	BAR	ガルフォード ALL
8	エースドライバー	2′59″36	KEN(UFO)	初級MT
通信欄				

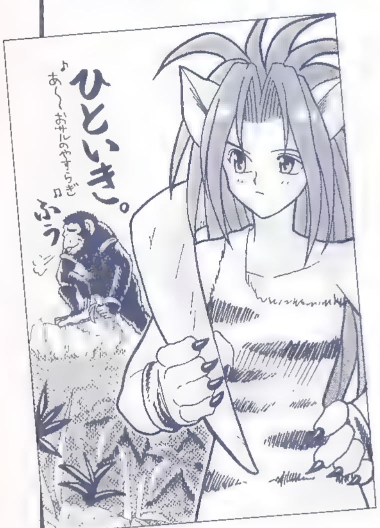
ゲームプラザニューヨーク

神奈川県鎌倉市大船1－22－26 ☎(0467)44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX	6,094,060	JAL	初級 連付 ALL
2	パズルボブル	21,359,360	BRK－KAZUO	26面
3	ギャラクシーファイト	1,044,500	Reality－乱舞	アルバン ALL
4	ギャラクシーファイト	1,125,500	STG－MIC	ルーミ ALL
5	X－MEN	2,685,200	Lucky－Dim乱舞	アイスマン ALLVer.2.10
6	X－MEN	2,743,000	Lucky－Dim－乱舞	スパイラルALL Ver.2.10
7	バブルシンフォニー	11,334,480	デイビス中村	ボブルン ALLノーマル
8	バーチャファイター2	3′56″20	㋘屋の店員さん元気? GKK	リオン ALL
通信欄				

中旬売号に載っている「狙うぞ ハイスコア!!2」とは何ぞや

その質問にお答えしましょう!



東京都 谷 和也君

このコーナーは、先々号、3月15日号から載っているもので、形としては、今まで(今もあるけど)「めざせハイスコア!!」のコーナーと同じものとして生まれました。

形は似ているのですが、このコーナーは、このゲームで誰がトップなのか、どのキャラクターが一番点数が出るのか、どこのお店がハイスコアをいっぱい取るのかといった、今まで行われてきたハイスコア店争とは違い、もっと親しみやすいよう、ハイスコアというものを、誰でも出せる、書ける(お店のハイスコアノート等に)ことを目的とし、将来、兄貴分である「めざせハイスコア!!」のコーナーの一員を目指す(目指さなくてもOK!)2部リーグの形をとっています。

そのため今のところ、ハイスコア集計はせず、載ることに意味があるようにしています。もちろんまだ出来たばかりのコーナーですので、お店からの希望などで何かの形で集計(人気ゲームのみ集計してみるとか)したり、誌上ゲーム大会をやろう等があればどんどんやっていきたいと考えています。もちろんオールドゲームの集計をやってみたり、変な集計(ロースコア等)など、1部リーグではできないことでもいいと思います。このコーナーに参加してもっとゲームを面白く、みんなで楽しもうじゃあ、ありませんか。もし興味のあるお店がありましたら、次ページにある募集告知を読んで頂き、問い合わせてみてください。まだお店の数のほうは、余裕がありますが、締切も近いので、問い合わせ等は、お早めに!

姫屋こどもデパート今治店&新居浜店

愛媛県今治市枝堀町１－２－29　☎(0898)31－8655

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター２	1'47"39	ACE	アキラ ALL
2	バーチャファイター２	3'21"07	S・K	カゲ ALL
3	バーチャファイター２	3'36"79	S・K	ジャッキー ALL
4	鉄拳	6'46"88	KEN	キング ALL
5	X－MEN	2,263,300	FFV	アイスマン ラスボス
6	X－MEN	1,441,300	FFV	ゴウキ ラスボス
7	ギャラクシーファイト	568,100	FFV	JURI ALL
8	バツグン（スペシャルバージョン）	21,575,050	鬼平	タイプB　２－４ ノーマル　連付き

通信欄

GAME POP・LAND

岐阜県岐阜市六条北４－14－19　☎(058)276－9294

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーファイト	1,377,500	G・CRUSH－きみちゃん	ルーミ ALL　連付き
2	ギャラクシーファイト	930,100	G・CRUSH－CYA	ロルフ ALL　連付き
3	クイズ殿様の野望２	939,020	PIP・N・Starseeker	家康　ALL ㊣90.2%
4	X-MEN(Ver.2.20)	3,027,100	花凋	ストーム ALL　連必付
5	X-MEN(Ver.2.20)	1,928,100	XVI	コロッサス ALL　連付き
6	真サムライスピリッツ	456,200	G・CRUSH－CYA	アースクエイク ALL　連必付
7	真サムライスピリッツ	325,860	G・CRUSH－ALE	覇王丸 ALL　連必付
8	スカイソルジャー	3,262,400	G・CRUSH－MEY	ALL　連付き レゲー台あり！

通信欄
●近ごろハイスコアを出す人が少なくなったような気がします。
昔は100円で１時間ぐらい遊べたのに、今や対戦で30秒です。いやな時代になっちゃいましたね。
というわけで、新規スコアラーを募集中です。　（担当　N）

天野ゲーム博物館

三重県西尾市高砂町４番地　☎(0563)56－2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス（下のZゾーン）	10,083,850	メルより愛をこめて♡	１コインALL
2	ロストワールド	7,224,500	メルより愛をこめて♡	１コインALL
3	マッピー	154,280	byC,M,I,S,M	１コイン12面
4	ドラゴンバスター	320,320	M,A	１コイン７面
5	メトロクロス	322,950	SG－ELF天野ゲーム博物館遠征記念	１コイン27面で死
6	ギャプラス	1,163,800	CWMI㊇	１コイン78面
7	究極タイガー	475,230	CWMI㊇	１コイン３面
8	タイガーヘリ	248,680	NBLA－DOHⓈ	１コイン１周近い所で死

通信欄
●いつも遠くから遠征ありがとうございます。上のハイスコア以外のゲーム名、ストリートファイター、魔界村海外版、ディグダグ、空手道、バブルボブル、スターフォース、パックマン、1942、アルゴスの戦士その他いろいろあります。

アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111－８　☎(0857)21－3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MEN	2,467,500	NOR	スパイラル、ジャガーノートまで
2	X－MEN	1,704,700	SEJ	シルバーサムライALL
3	X－MEN	1,940,200	MIN	アイスマン マグニートまで
4	X－MEN	1,320,900	WIZ	豪鬼 ALL
5	鉄拳	6'17"08	NOR	キング使用 ALL
6	ギャラクシーファイト	637,400 8'56"69	WIZ 変なじじいを倒した！	ルーミ ノーミスALL
7	ビューポイント	1,508,500	Y.Y　ラスボスめきったねーぞ！	ラスボスまで
8	バーチャファイター２	1'41"66	MF	AKIRA使用

通信欄
●バーチャファイター２のスコア大募集現在AKIRAしかないのでみんなでハイスコアを出そう！

ゲームセンターニュースター

三重県津市江戸橋１－130－７　☎(0592)32－0232

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	32,442,060	SKM－地上絵㊄AOUのみやげは	ALL
2	パワードギア（フォティ　㊙）	5,094,600	NMR－ミッチー	ALL　残×０
3	パワードギア（レプトス　㊙）	4,584,800	SHINO	ALL　残×０
4	パワードギア（ブロディア　㊙）	4,542,700	SHINO	ALL　残×０
5	パワードギア（ガルディン　㊙）	4,050,600	SHINO	ALL　残×０
6	ギャラクシーファイト（ルーミ）	890,800	AKI	ALL
7	X－MEN（シルバーサムライ）	1,468,800	NMR－ミッチー	ALL Ver3.00
8	鉄拳（カズヤ）	4'32"01	CAT.	ALL

通信欄
●VF２は対戦台50円です。平日のお昼でも対戦者はいっぱいいます。でも大会にはあまり参加されません。なぜでしょう。
なつかしコーナーには、大旋風と大魔界村があります。
まだまだ人気ありますよ！！

アミューズメントギャロップ

岐阜県高山市朝日町23－９　☎(0577)35－1873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター２	2'05"18	H.O	アキラ ALL
2	バーチャファイター２	2'55"25	H.O	カゲ ALL
3	バーチャファイター２	3'49"62	T.W	ジャッキー ALL
4	バーチャファイター２	4'24"85	SIN	パイ ALL
5	ぷよぷよ通	206,448	ZAE	１CALL
6	X－MEN(Ver.2.00)	926,500	GSB	アイスマン　連付 ALL　豪鬼アリ
7	X－MEN(Ver.2.00)	657,200	GSB	豪鬼　連付 ALL
8	クイズキングオブファイターズ	入荷しました。		

通信欄
●VF２対戦が非常に盛り上がっています。腕に覚えのある方どんどん来店して乱入してみてください。
by　カプコンの新作超期待の店員より

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮１－６－11　☎(092)524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望２	923,840	NBF	長宗我部之親 １cALL
2	バーチャファイター２	2'55"26	NBF	ウルフ １cALL
3	バーチャファイター２	3'03"95	NBF	パイ １cALL
4	バーチャファイター２	1'42"74	NBF	影丸 １cALL
5	ダライアス外伝	12,034,980	ダニエル㊍	１cALL ACEIMSX
6	ダライアス外伝	12,199,720	ダニエル㊍	１cALL ACFJOUZ
7	ギャラクシーファイト		スコア募集！	
8	クイズキングオブファイターズ		求む！スコアラー	

通信欄
●当店でスコア（良かろうが悪かろうが関係ナシ）を申請してくれる人を募集します。最近常連クンが元気がないんで（やる気にさせるゲームが出ないのもまた事実）。

アミューズメントワールドモモⅠ・Ⅱ

大阪府寝屋川市豊島本町４－13　☎(0720)23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MEN(Ver2.20)	2,184,000	リアルジャパン７	スパイラル ラストボス
2	バーチャファイター２	3'25"44	ZAP	ジャッキー ALL
3	パニックボンバー	53,543	バースキラー	ボンバーマン クロボンまで
4	ギャラクシーファイト	536,300	X・MEN ㋕㋑㋹!!	ルーミー ラスボス
5	パワード・ギア	4,396,800	㋲	ブロディア 最終面
6	雷　電DX	3,570,610	AGF	１P　上級 ２－４
7	ぷよぷよ通	210,698	NOO	アルル ALL　833
8	ファイトフィーバー	467,900	ファイトフィーバー２は、まだですかあぁ～。	ハンベータル カラテケンジま

通信欄
●今月は、ヴァンパイアハンターのロケテストを予定しております。例によって発売まで待ってられない方は、当店まで♡
X－MENは、Ver1.00～Ver3.00までそろっていますので、それぞれお楽しみください。

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町１－43第１ビル１F　☎(0584)82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター２	1'48"34	ADS	ALL カゲ
2	バーチャファイター２	2'10"03	BXB	ALL ウルフ
3	バーチャファイター２	2'25"65	ザ・グレートうつし	ALL サラ
4	デイトナUSA（上級）	3'14"85	T.I	TA MT
5	デイトナUSA（中級）	2'57"18	MTY	TA MT
6	デイトナUSA（初級）	2'14"57	MTY	TA MT
7	X－MEN	1,012,800	AMP	ALL ゴウキ
8	超時空要塞マクロスⅡ	3,009,401	店員剣士GEP	ALL　連なし ノーミス

通信欄
●ハイスコアと対戦に燃える当店では只今ハイスコアラーと対戦大好き人間の方々を大歓迎しております。大垣駅より徒歩２分という近さなので遠くの方でも楽に足を運べますので一度御来店ください。

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字富岡7765　☎(0954)22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	22,898,220	ESP!!	１C ALL
2	ヴァンパイア	556,100	M,N	１C ALL モリガン
3	ギャラクシーファイト	618,701	K,F	１C ALL ロルフ
4	ギャラクシーファイト	815,700	DDD	１C ALL ジュリ
5	ダンクドリーム	133	Y.H	１C ALL
6	ダライアス外伝	11,338,680	YYY	１C ALL Vゾーン　㊖
7	バーチャファイター２	2'00"47	EGG　入荷２週間目	１C ALL カゲ
8	バーチャコップ	5,549,600	松本先生　GPX入荷２週間目	１CALL

通信欄
●今回、初登場佐賀県武雄市「ウィングクラブ」です。店内は「明るく」をモットーにお客様に楽しんでもらう店づくりを目指してます。毎月、第４日曜日には、ゲーム大会を行なっております。また、店内で軽いお食事も出来ます。ぜひ、一度遊びに来てくださいね。

ゲームプラザアミュー

兵庫県西宮市松籟荘７－５竹村ビル２F　☎(0798)52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MEN（アイスマン）(Ver.2.10)	3,102,000	MC－HBG	連付　ALL
2	X－MEN（スパイラル）(Ver.2.10)	2,397,600	NiR	ALL
3	ギャラクシーファイト（ルーミ）	807,000	こども－NTO	ALL
4	ギャラクシーファイト（アルバン）	779,300	HNK－本気	ALL
5	パズルボブル	26,442,840	SDZ－JPO	ALL
6	ガンバード（ヤンニャン）	1,069,400	SDZ－JPO	２－３
7	対戦ぱずるだま（OLユミちゃん）	1,582,200	浜TAL	ALL
8	極上パロディウス（こいつ）	4,240,000	SDZ－JPO	連付　ALL

通信欄
●２／13現在、震災後義援サービス中（50円２プレイ）！！
バーチャファイター２（アストロ）２台追加（計５台）になりましたので、阪神間の方はぜひ一度遊びにきてください。
新作ぞくぞく入荷予定、ハイスコアラー募集中！！

ゲームプラザファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東３－287－３　☎(058)241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	7,848,030	RXR	24面
2	X－MEN	2,226,800	KAZU	スパイラル ALL
3	X－MEN	1,693,700	Y－M－SKL	サイロック ALL
4	バーチャファイター２	1'50"02	WXK㋟	KAGE ALL
5	ギャラクシーファイト	582,700	KEN	ルーミ ALL
6	ガンバード	980,500	Y－M－SKL	ヤンニャン ２－３
7	真サムライスピリッツ	456,600	RIZ	ガルフォード ALL
8	真サムライスピリッツ	312,310	UGO	右京 ALL

通信欄
●当店は１PLAY50円で、おもに対戦のほうが盛んです。スコアラーがあまりいないので、みなさんスコアを出しに来てください。もちろん対戦をしたい方もどうぞ。

ゲームのスコアに関する
面白いネタがありましたら
「ハイスコア版なんですか」係まで
お送りください。

また、面白い
「ウソスコア」も
募集しています。
編集部員を
笑わせてください!
待ってます!!

スーパーゲーマー達が集まるすごいお店を目指して…

狙うぞ ハイスコア!! 2 掲載店大募集!

第1次締切りのお知らせです!

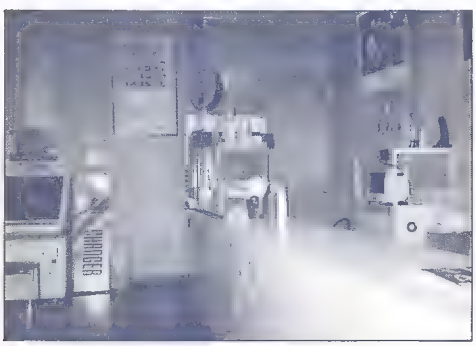
「狙うぞ　ハイスコア!! 2」というコーナーはゲーメストが隔週で発売されているうちの中旬に載るもので、3月15日号(2月15日売)から掲載が開始されました。
このコーナーは、月末に発売されているものに載っている「めざせハイスコア!!」の予備軍として生まれたものです。すごいプレイヤーはいないけど、ゲーメストに載りたい!将来は、すごいお店になってやるというお店を対称にしています。

「狙うぞハイスコア!! 2」のコーナーでは、基本的にゲームのハイスコアの集計（各ゲームタイトル、各キャラクター等の）は、する予定はありません。これから先、成長していき、ハイスコアが出せるお店になったとき、1部リーグである「めざせハイスコア!!」のコーナーで空きができた際、優先的に昇格することができるシステムを持っています。また、ゲーメストに載ることで、プレイヤーの方々を集めることもできますし、お店を有名にすることも可能です。すでにお店でハイスコア集計をされているお店から、全くそんなことをしたことがないお店まで、やる気のあるお店でありましたら構いません!このコーナーに参加してみませんか。もし参加する意志があるようでしたら、下記のところまで、お店の名前、郵便番号、住所、TEL、店長さんのお名前、連絡できる日時、また、スコアのわかる店長さんのお名前を記入の上、今お店で出ているゲームのスコアを10機種ほど書いて郵送でお送りください。

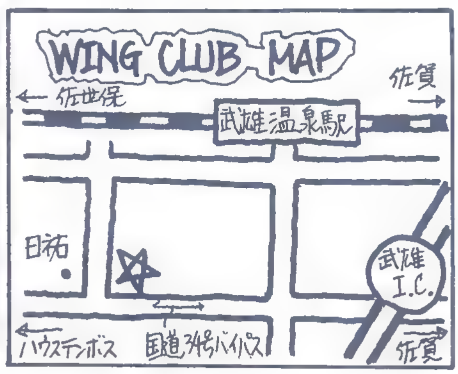
〒101東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル3F
新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!! 2
掲載店募集」係

第1次締切は、3月31日㈮必着分まで!

お待ちしています。


WING CLUBでは軽い食事もできる


WING CLUBの店内写真



待望のゲーセンマップ

新宿&町田編

春休みに上京する読者はチェックを怠るな!

文：新宿マニアの珈琲FREAK!
小田急連合相武台支部長がっちん

新宿 SHINJUKU

新宿駅周辺には無数のゲーセンがある。その中から個性あるゲーセンを、いくつかピックアップしてみた。

①スポーツランド　中央口店
　通称カニスポ。かに道楽のかにが目印だ。真サム発売目前にサムスピが盛り上がったのが記憶に新しい。対戦しにいくなら夕方以降がおすすめだ。

②モア
　新宿駅から歌舞伎町に向うと、自然にこのお店の前を通る。5Fのレゲエフロアが面白い。

③プレイシティキャロット新宿店
　キャロットが好きーという人はここ。

④タイトーイン　ゲームワールド
　対戦がさかんなお店。昼間もそれなりに、にぎわっているというイメージがある。

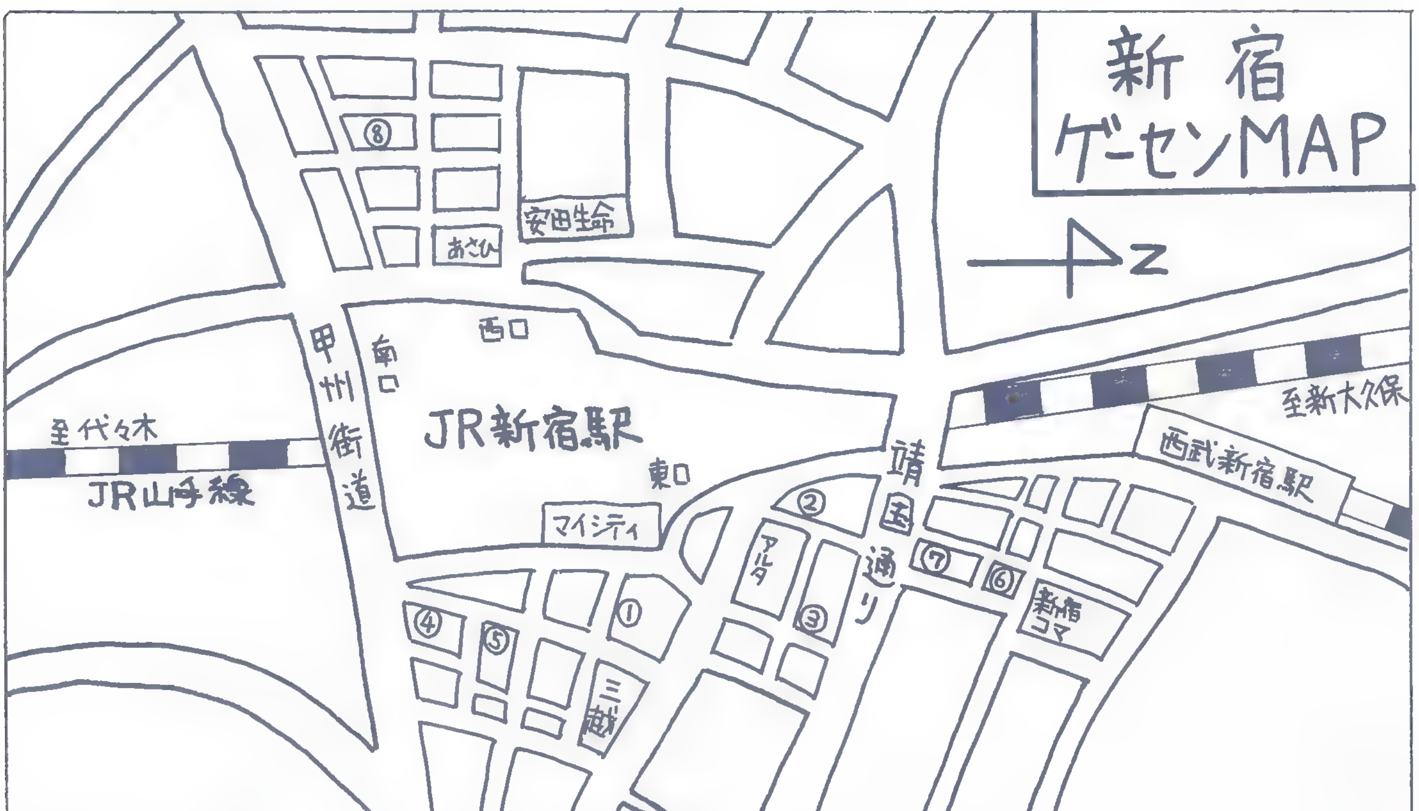
⑤エスタディオ　パセオ
　対戦がさかんなお店。ここも昼間から遊べるイメージがある。

⑥ゲームファンタジアシオン
　ピンボールの管理が比較的しっかりしている。アダムスファミリーの状態の良さは特筆もの。他のマシンの状態も良く、これで50円とはボランティアレベルだ。よほどメカニック担当がしっかりしているのだろう。ただし孤軍奮闘している店員にトラブル処理を依頼するのは酷かもしれない。

⑦オールディーズ
　レゲー系のお店。操作系のメンテナンスがいきとどいている。テレクラの2Fという立地条件が悪いお店だが、好きなゲームがあれば関係ないよね。店内は意外に明るくきれい。入ってしまえば、女の子にもおすすめだ。

⑧ゲームスポット21新宿店
　バーチャ屋さんという超メジャーなゲーセン。でもバーチャファイター2だけでなく、色々な対戦も楽しめる。
　新宿にはゲーセンがたくさんあるのに、ハイスコア系のゲーセンは一軒もないのは残念だ。新宿には対戦相手を探しにいく、という感じかな。





町田
MACHIDA

町田は、小田急線とJRが交差している都市でゲームセンターの数は非常に多い。その分、さまざまなタイプのプレイヤーが遊べる場所でもある。

①ゲームスポットアテナ町田店
ゲーメストのハイスコア掲載店。ハイスコア店でありながら、V.F.2対戦はかなりの盛り上がりをみせている。土曜日の夜は、数多くの対戦プレイヤーが集まり、技を競い合っている。地下一階。

②ゲームプラザ
サラリーマンに人気の大人のゲームセンター。小田急町田駅から一番近く、ナムコ系のニューゲームが町田では真っ先に入荷する。

③プレジャーキャッスル
町田が誇る、全国でも有数のハイスコア掲載店。タイトー直営店のため入荷機種に偏りはあるが、ゲーマー中のゲーマーが集まるお店。ハイスコアボードは一見の価値あり。

④プレイタウンYOU&YOU町田店
キャッスル&Y²OUでお馴染の掲載店。学生層を中心に対戦のほうも盛り上がっている。ジャレコの直営店。

⑤ハイテクセガ　ミューギア
セガ直営で自社製品は町田一早く入る。隣にマックがあり、女性客やカップルでも気兼ねなしに入れるお店。B1にある。
また、直営だけあってセガの大型筐体は、すべて入荷されている。

⑥ゲームファンタジア
最近オープンしたオシャレなアミューズメントスペース。有名デザイナーの装飾は、一見の価値あり。

⑦ジャンボ
広々とした店内で人気機種もしっかり入っている。安定したゲームセンター。休日になれば、家族連れの姿もみられる。一瞬、パチンコ屋と間違える?

⑧プレイランドいこい
かなり昔からある老舗のゲームセンター。最近、店内をリニューアルし若者、カップルを中心ににぎわっている。さまざまなメーカーの大型筐体が入荷しているのは嬉しい限り。

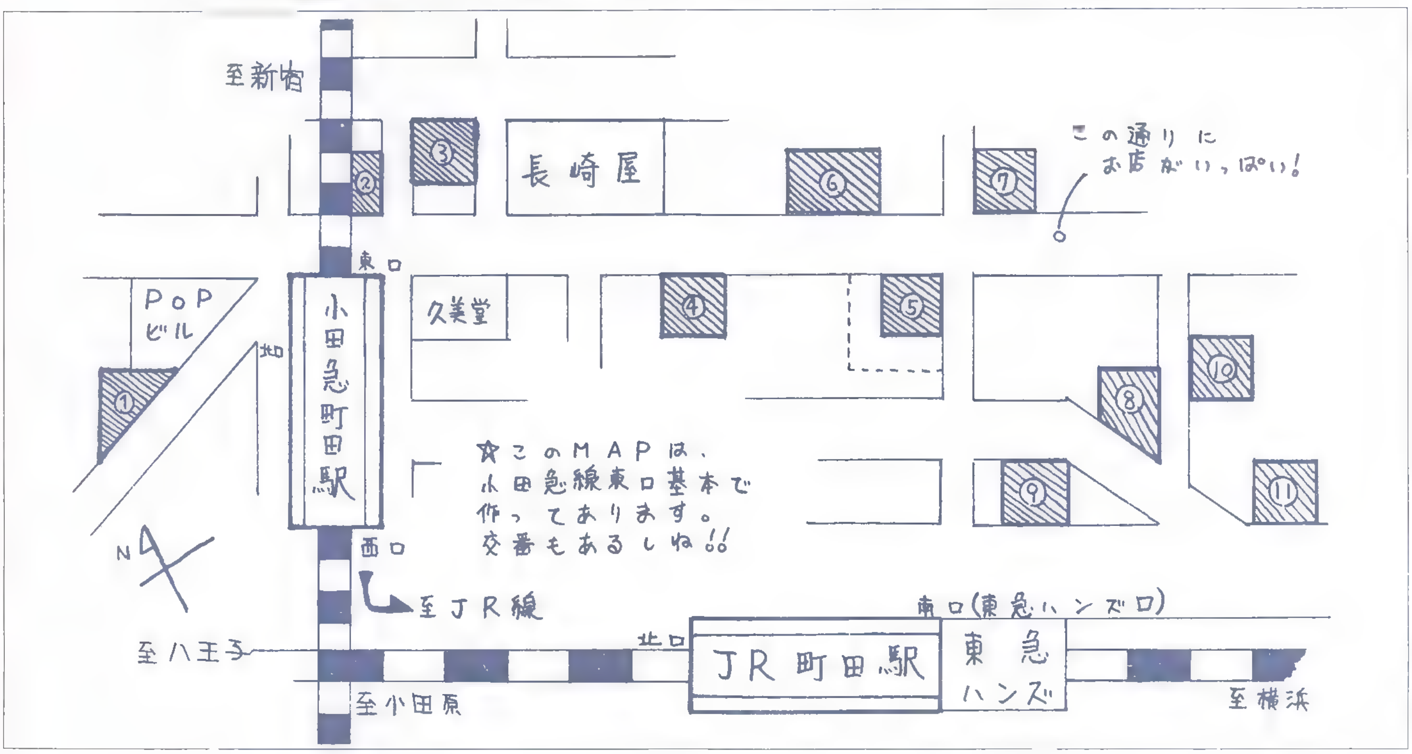
⑨ゲームファンタジア町田店
シグマ直営のメダルゲーム中心のゲームセンター。ただし、ビデオゲーム系は¥50でお得。

⑩ファミリープラザ
「ファミプラ」で親しまれているSEGA系のお店。全台¥50で学生に絶大な人気を誇る。

⑪インベーダーハウス
50円ゲーセンということもあり、夕方になれば学生一色となる。対戦を「ウリ」にしているゲームセンターで、必ずと言っていいほど乱入者が現れる。

お詫び
アミューズメントスペース・ハスラー　ハイスコア　0597８-9-0970小山様
1位バーチャファイター2
デュラル
バーチャファイター





君こそゲーメスト　正しい個人申請用紙の書き方

編集部に毎日数枚の個人申請用紙が届くが、意外に誤まった書き方のものが多い。ここでは正しい個人申請の書き方を紹介しよう。

担当：[illegible]

自分がスコアを狙っているゲームは集計されているのか？

これが一番大きなこと。いくらがんばって高い点数を叩き出しても集計されていなければダメだ。

原則的に永久パターンの存在するゲームは集計しない。また、対戦100人抜きなどももちろん集計しないぞ。

これ以外にも、カウンターストップ（999，900など）や限界点のスコアが出た場合はそのゲーム（またはキャラなど）の集計は打ち切られる。詳しい集計方法は、月末売りのゲーメストのハイスコア欄の横に書いてある。毎月しっかりチェックしよう。もちろんハイスコアに関する質問のTEL（毎週金曜日の19：00～21：00の間に受け付け）でもOKだ。

集計方法に注意！

自分の送りたいゲームがキャラ別なのか、連射別なのかはたまたとりわけ部門別にしていないのかチェックしよう。せっかく個人申請しても、前回集計分のスコアを更新していないと全国TOPの欄に載ることはない。

最近多いのが、工場出荷設定以外のランクで送られてくるもの。必ず、工場出荷設定のもので申請すること。この工場出荷設定はノーマルとは限らない。工場出荷設定がイージーというときもあるぞ。お店の人にスコアを出した台が、工場出荷設定であることを確認することを忘れずに。

ウソスコアは御法度！！

明らかにウソスコアと判明したスコアは、全国TOPをチェックしている段階で削除しているが、困るのがどちらか分からないもの。

こういうときは、編集部のほうから確認（設定や点効率などについて）のTELをする場合がある。このときは嫌がらずに、快く質問に答えてほしい。この連絡がとれないものについては、全国TOPから見送るときがある。注意しよう。

ウソスコアは、真面目にスコアを出した人に多大な迷惑や混乱を招いてしまう。絶対にウソスコアを申請してはダメだ。必ずあとでバレてしまうぞ。

以前に、架空のゲームセンターから個人申請という型で葉書きが送られてきたことがある。TEL、住所を確認したところ、そんなゲームセンターは存在しないことが分かった。バレるものはバレます。

どきどきしながらハイスコアのページを開く

自分の出したスコアが全国TOPかどうかは、締め切りの約1ケ月後に発売されるゲーメストの君こそゲーメストのページを開けば分かる。

自分のスコアネームが載っていたらおめでとう、なかったら次回にチャレンジだ。

個人申請用紙の書き方

記入するところは、たくさんある。記入もれすることなく、ていねいにすべての欄を埋めよう。

特に、得点効率、稼ぎのポイントのところはできるだけ詳しく書いてもらいたい。ここがあいまいだと、TEL攻勢があるかもね？

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名：スーパーストリートファイターII エックス

スコア：1,854,700 PTS.　2月5日 達成

面数：ALL　備考（タイム・残機）：ガイル使用，連付

難易度・機数設定：ノーマル，スピード2

ゲームセンター　名前：ゲームセンターゲーメスト　住所：千代田区内神田1-11-4　電話：03(3293)9321

スコアネーム：AOK-KEN⊖

得点効率・稼ぎのポイントなど：

パーフェクト数
3万-5万-8万
4-2-1
40ラウンド，ツメ×2

＊ソニックブームを中心にスーパーゲージをためる。
＊スーパーコンボフィニッシュ以外は2～3ヒットするようにダブルサマーを当てる
＊電源パターンを使用

以上のスコアを記録したことを証します。

店長　岩井浩之

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名：ダライアス外伝（上Vゾーン）

スコア：12,508,340 PTS.　3月3日 達成

面数：ALL　備考（タイム・残機）：残機4，残ボンバー5

難易度・機数設定：ノーマル　3機設　(連)付き

ゲームセンター　名前：ゲームセンターゲーメスト　住所：千代田区内神田1-11-4　電話：03(3293)9321

スコアネーム：C・モンキー

得点効率・稼ぎのポイントなど：

51200×2
25600×1
12800×1
キャプチャー×6

各ボスのヒレは全て取る
ホタルイカ 20万×1 5万×1
A-C-E-H-L-Q-V

以上のスコアを記録したことを証します。

店長　岩井浩之

締め切り　4月14日、消印有効
ハガキ　148ページ
発表　7月30日号

ハーイ、プレゼントを所望する純真無垢な若人から、現実を知り酸いも甘いもかみわけている大人たちまで、今回のプレゼントが、一服の清涼剤となって、みんなの心を和ませることを祈っているぜ！もちろん当たったらのことだけどネ!!

2号連続、「AOUショーに行ったつもりになろうぜ」特集



フェイス提供
②ねこ貯ん時計　20名

クレーンゲームの景品専用の非売品だよ。デジタル時計付きの貯金箱で、例の5万円貯まる！というアレだ。でコレが5万円貯めたい場合は100円玉で入れてね！とのこと。



セガ提供
①「セガラリー・チャンピオンシップ」のパンフ&ステッカー＋セガビデオマガジン　10名

今回のAOUショーにも出展されていた、ご存じ、新作のセガラリーのグッズに、セガビデオマガジン2月号をセットでプレゼントだ。

テクノスジャパン提供
⑤「ダブルドラゴンポスター」&マグカップセット　10名

燃える男の熱き対戦格闘ゲーム「ダブルドラゴン」のポスター＋SFC船木誠勝ハイブリッドレスラーのマグカップをセットで。



カプコン提供
④AOUバッグ＋ヴァンパイアハンター卓上カレンダーセット　10名



カプコンからは、ショー当日に配られたバッグに加えて、新作ヴァンパイアハンターのカレンダーもあげちゃうよ、セットで。

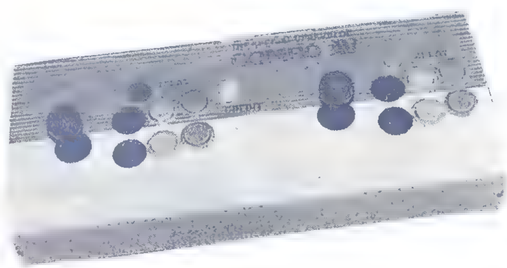
バンプレスト提供
③「ウルトラ警備隊」ポスター　10名

バンプレの新作、言わずと知れたウルトラ警備隊のポスターを10人にプレゼントだ。ところでアレってプレイ中に歌っちゃうよね…。



ゲーメスト提供
⑥アーケード基板用コンパネ・コンボAV　2名

ゲーメストから、キョーワインターナショナルのアーケード基板用コントロールBOXコンボAVを2名に。スグレモノだ！



⑦アーケード基板　各1名

①ストⅡ'ターボ　②コズモギャング・ザ・パズル　③イメージファイト　④ギャロップ　⑤ステップファイト　⑥ブレイゾン　⑦ピットファイター　⑧スーパーバレー'91　以上の8機種の基板を各1名に。

①ストリートファイターⅡ'ターボ
②コズモジャング・ザ・パズル
③イメージファイト
④ギャロップ
⑤ステップファイト
⑥ブレイゾン
⑦ピットファイター
⑧スーパーバレー'91

4月15日号プレゼント

12月30日号プレゼント当選者発表

スーパーリアル麻雀ファイルケース
内山　健君（北海道）
斉藤　功君（福島県）
平井正和君（栃木県）
木川　賢君（埼玉県）
小林　真君（東京都）
西田　実君（長野県）
渡辺悟史君（石川県）
八木信夫君（静岡県）
石橋敏哉君（愛知県）
今津耕平君（徳島県）

スーパーリアル麻雀セロテープ
坂間恵実さん（埼玉県）
山崎照幸君（神奈川県）

スーパーリアル麻雀ポストカードセット
深谷晃生君（北海道）
木村　薫さん（埼玉県）
倉持孝司君（東京都）
北条武志君（東京都）
吉野英孝君（富山県）
浜村真哉君（石川県）
毛利公俊君（大阪府）
大嶋　渉君（大阪府）
上田　稔君（兵庫県）
安藤貴宏君（宮城県）

スーパーリアル麻雀ポスター
木村　慎君（埼玉県）
菅澤　淳君（東京都）
青沼雅人君（神奈川県）
本橋万寿夫君（神奈川県）
林　達也君（大阪府）
藤原敬規君（大阪府）
安部智裕君（大阪府）
平松　武君（奈良県）
山川健太郎君（広島県）
宮原順也君（愛媛県）
平柳輝和君（福岡県）

ツインビーパラダイスMUSICボックス下敷き
渡辺真人君（宮城県）
佐藤　守君（秋田県）
羽鳥裕樹君（群馬県）
深堀太芳君（佐賀県）
宇田津智春君（宮崎県）

餓狼伝説巾着
渡辺幸一君（北海道）
森脇　誠君（北海道）
菅　康生君（山形県）
松本　誠君（福岡県）
漆原良夫君（栃木県）
深野芳彦君（東京都）
萩原優騎君（東京都）
小室鷹志君（東京都）
松山正樹君（神奈川県）
小林悠人君（新潟県）
古俣直樹君（新潟県）
韮澤恵介君（新潟県）
丸山　剛君（富山県）
柿崎秀夫君（石川県）
剣持友希雄君（静岡県）
大秋浩司君（愛知県）
星野忠雄君（愛知県）
鈴木直英君（静岡県）
菅井利紀君（三重県）
山城豊浩君（滋賀県）
吉長夢士君（大阪府）
高橋宏昌君（大阪府）
大崎善彦君（兵庫県）
弘瀬伸右君（岡山県）
口石麻依子さん（広島県）
守田泰造君（福岡県）
岩崎哲哉君（福岡県）
阿部康宏君（宮崎県）

豪血寺一族2のぼり
川又葉子さん（茨城県）
小林正幸君（京都府）
村田なるみさん（兵庫県）

豪血寺一族ポップ
福士陽路君（青森県）
菅野英男君（茨城県）
吉富　樹君（群馬県）
光永浩司君（東京都）
赤沢健児君（東京都）
中島　馨さん（新潟県）
佐藤　匠君（新潟県）
高橋亜紀子さん（愛知県）
熊野大輔君（大阪府）
当田卓也君（広島県）

スーパーリアル麻雀ノートブック
関根章浩君（千葉県）
田中一寿君（東京都）
坂内春彦君（東京都）
富田健児君（神奈川県）
壁谷和優君（愛知県）
牧野史朗君（京都府）
高津　将君（大阪府）
中岡史佳君（広島県）
池田和弘君（山口県）
熊本秀基君（福岡県）
工藤一昭君（大分県）

スーパーリアル麻雀カレンダー'95年版
吉田伸次君（北海道）
亀田寛之君（富山県）
島田　保君（石川県）
武田恵都子さん（愛知県）
安原正剛君（岡山県）
鬼村　俊君（広島県）
坪田郁雄君（広島県）
那須龍彦君（熊本県）
上園　隆君（鹿児島県）

大張正己先生直筆サイン
東野　要君（北海道）
飯野美紀さん（福島県）
増井大介君（新潟県）

豪血寺一族2ムック当選者発表

豪血寺一族2ゲーム基板
大[illegible]君（千葉県）

SFC版豪血寺一族
和田　哲君（秋田県）
[illegible]敏君（[illegible]）
佐藤和[illegible]君（[illegible]）

豪血寺一族2のぼり
小林陽子さん（東京都）
小森和久君（山梨県）
石川次郎君（大分県）

豪血寺一族2テレカ
中森孝夫君（埼玉県）
長岡雅之君（東京都）
奥安孝弘君（東京都）
益子孝志君（大阪府）
藤木孝義君（[illegible]）

豪血寺一族2ポップ
宮井雪子さん（東京都）
斉藤　正君（京都府）
吉岡　[illegible]君（山口県）

ふたさんキーホルダー
月岡　満君（新潟県）
吉本秀樹君（富山県）
後藤　俊君（大阪府）

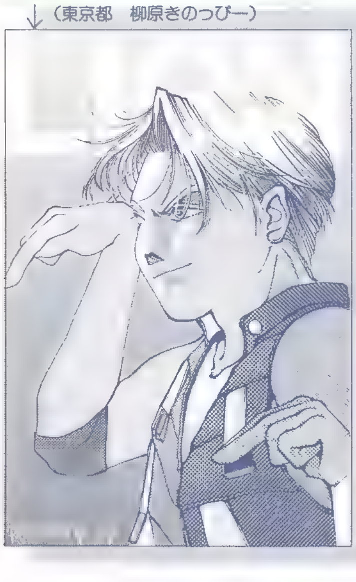
豪血寺一族2ポスター
寺田政行君（茨城県）
佐山貴子さん（栃木県）
小野　均君（群馬県）
高橋周一君（神奈川県）
谷山啓子さん（長野県）
大[illegible]君（[illegible]）
田中幸一君（大阪府）
富山　修君（岡山県）
川端太一君（広島県）
[illegible]邦夫君（高知県）
高[illegible]君（愛知県）
松[illegible]一君（和歌山県）
松井達也君（北海道）
佐藤秀樹君（青森県）
長谷部和義君（宮城県）
北村忠治君（秋田県）
上田重信君（山形県）
井上裕治君（福島県）
松田庄祐君（茨城県）
[illegible]昭君（栃木県）
野村[illegible]君（[illegible]）
[illegible]
金田伸行君（千葉県）
[illegible]武君（岩手県）
山本[illegible]雄君（東京都）
幸田達也君（神奈川県）
鈴木英司君（神奈川県）
秋原　[illegible]君（山梨県）
[illegible]君（長崎県）
金井光雄君（長野県）
加藤弘文君（新潟県）
山岡　[illegible]君（[illegible]）
長谷川[illegible]君（[illegible]）
鵜沢真紀子さん（石川県）
黒川靖史君（福井県）
小野岳史君（岐阜県）
荒木　[illegible]君（静岡県）
佐々木信一君（愛知県）
市村美和子さん（愛知県）
松本慶一君（三重県）
田代孝明君（三重県）
大[illegible]伸一君（滋賀県）
越後善光君（京都府）
天野友康君（大阪府）
岩[illegible]光[illegible]君（兵庫県）
[illegible]月　[illegible]君（奈良県）
古川浩二君（和歌山県）
金子由起夫君（鳥取県）
伊藤みちる君（島根県）
斉藤拓夫君（岡山県）
[illegible]川[illegible]也君（広島県）
[illegible]俊郎君（山口県）
深井典之君（徳島県）
[illegible]林伸司君（香川県）
加藤宏美さん（愛媛県）
曽根賢太郎君（高知県）
椎名雅行君（佐賀県）
落合　昇君（熊本県）
田中健実君（大分県）
[illegible]本　[illegible]君（宮崎県）
[illegible]好俊介君（鹿児島県）
[illegible]雄君（沖縄県）

アンケートハガキ記入心得ノ条

其ノ一　葉書には細工するべからず（複写は不可）。
其ノ二　記入に用いるのは黒一色のみ。蛍光筆などはもってのほか。
其ノ三　記入の際には親切、丁寧。文字は、常に読みやすさを心がけるべし。
其ノ四　電話番号、住所などは何度も確認すべし。間違っていては懸賞は届かぬ。
其ノ五　葉書の質問、本誌の感想はなるべく書くべし。印象の良さも大切な要因なり。

トーセンアタールの投稿、イラスト批評
このイラストはバーチャファイター2のリオン、デスネー。指先がナカナカ、カマキリらしくてトレビアンデース。ココから、ソイーンとナリマスか？

↓（東京都　柳原きのっぴー）





LOTUS PRESS GAME WORLD

翌日商品がおてもとに

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

商品代金と商品の引き替えシステム

アーケード基板から家庭用ゲームソフトまで豊富な在庫

大人気!セーラー戦士が250Mのフルアニメーションで華麗にアクション!!

3月中旬発売予定
業務用ビデオゲーム基板
予価 178,000円



ほんの一例

■カプコン
- ヴァンパイア…………¥58,000
- スーパーストⅡX……¥58,000
- スーパーストⅡ………¥45,000
- エイリアンVSプレデター……¥48,000
- ダンジョンズ&ドラゴンズ……¥48,000
- ストリートファイターⅡ……¥8,000
- ストⅡダッシュ………¥10,000
- ストⅡダッシュターボ…¥15,000
- X-MEN……………¥128,000

■タイトー
- ライトブリンガー……¥39,000
- アラビアンマジック…¥23,000
- クイズクレヨンしんちゃん……¥5,000
- ブランディア…………¥12,000
- バブルボブル…………¥25,000

■東亜プラン
- バツグン………………¥39,000
- 達人王…………………¥19,000
- V・V…………………¥13,000

■ビデオシステム
- ソニックウイングス…¥15,000
- ターボフォース………¥15,000
- スーパーバレーボール……¥2,000

■コナミ
- 究極戦隊ダダンダーン…¥55,000
- バイオレントストーム…¥38,000
- ミスティックウォリアーズ……¥35,000
- マーシャルチャンピオン…¥25,000
- エイリアンズ…………¥19,000
- エスケープキッズ……¥18,000
- XEXEX………………¥25,000
- プレミアサッカー……¥34,000
- トライゴン……………¥17,000
- ガイアポリス…………¥25,000

■バンプレスト
- 戦国エース……………¥29,000
- マクロス………………¥18,000
- マクロスⅡ……………¥16,000
- ガンダムEX-REVUE……¥23,000
- ドラゴンボールZ……¥29,000
- マジンガーZ…………¥35,000
- 機動戦士ガンダム……¥12,000
- SDガンダム…………¥3,000

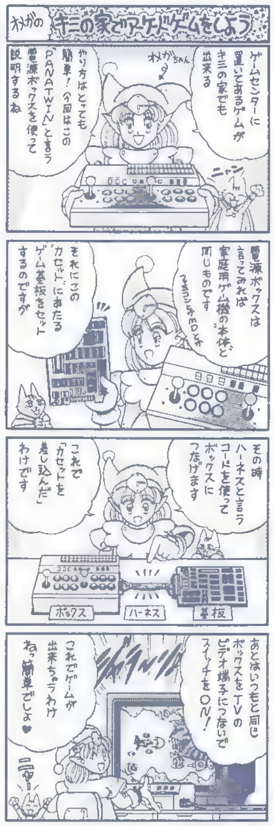
■ナムコ
- 鉄拳……………………TEL
- ネビュラスレイ………¥28,000
- ニューマンアスレチック…¥19,000
- スーパーワールドコート…¥19,000
- グレートスラッガーズ……¥7,000

■データイースト
- 空牙……………………¥16,000
- ファイターズヒストリー……¥8,000
- キャプテンアメリカ…¥19,000
- デスブレイド…………¥9,000
- ダークシール…………¥12,000
- ダークシールⅡ………¥15,000
- ロボコップⅡ…………¥10,000

■アイレム
- 海底大戦争……………¥39,000
- アンダーカバーコップス…¥29,000
- パーフェクトソルジャーズ……¥25,000
- ガンホーキ……………¥10,000

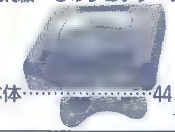
■ネオジオ（業務用）
- 痛快GAN GAN行進曲……¥10,000
- フライングパワーディスク……¥15,000
- サムライスピリッツ……¥7,000
- ザ・キングオブファイターズ94……¥25,000
- 真サムライスピリッツ¥29,000

■その他の基板
- ハイパーデュエル……¥19,000
- ぐっすんおよよ………¥18,000
- ツインイーグルⅡ……¥45,000
- 大江戸ファイト………¥29,000
- 豪血寺一族2…………¥35,000



この他基板は豊富に用意してあります。

- ■ネオジオ（家庭用）
- ■ネオジオCD
- ■3DO
- ■セガ・サターン

KIC PANA TWIN（S内蔵）	KIC PANA CUSTOM（S内蔵）	シグマAV-3000（S内蔵）	SEGA SATURN	NEO GEO CD
			64bit級・ものすごいゲームマシン 	
本体……………38,000円 RGBケーブル………3,000円	本体……………34,000円	AV3000…………25,000円 Σ6000ターボ………13,800円	本体………44,800円 →特価	本体……………49,800円 →特価

次号予告

ゲーセンを10倍楽しくする

GAMEST

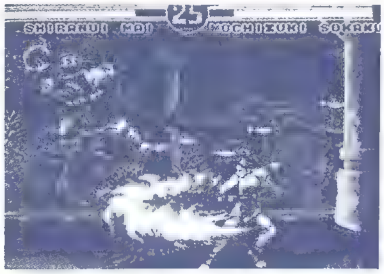
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

大紹介

カプコン新作
ストリートファイター (ムービー)仮称
ゲームシステム&キャラクター公開!!

餓狼伝説3(SNK)
各キャラのコマンド技伝授だ!



餓狼伝説3(SNK)

総力特集

ヴァンパイア ハンター(カプコン)
キャラクター別対戦攻略

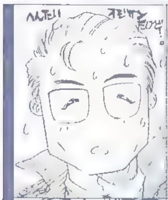
バーチャファイター2(セガ)
アキラ、リオン、ラウ、シュン、カゲの対戦攻略

鉄拳(ナムコ)
残り全キャラ、タイムアタックに挑戦!

●ツインビーヤッホー(コナミ)●X-MEN(カプコン)●水滸演武(データイースト)●ウルトラ警備隊(バンプレスト)●ギャラクシーファイト(サンソフト)◆AOUショー座談会

もうすっかり春めいてきた今日このごろ、ゲーマーの諸君に気候はあまり関係ないとは思いますが、いかがお過ごしでしょうか?突然ですが、バレンタインデーにはチョコレートをありがとうございました。ゲーメストにチョコをくれた読者ちゃんには、ホワイトデーにキャンディが届いてたハズ。送ったのに届いてないって人は編集部までご一報を。

ゲーメスト次号(No.141)は 定価530円 3月30日(木)発売!!



●先日98の闘神都市Ⅱというゲームをやったが、自分の感情の動きのリアルさにおどろいた。例えば、あることをすると女の子が自殺するシーンでの罪悪感。直前でセーブしているにもかかわらず、思いっきり後悔する。怪しい表現になるが、ボクの心の中で一瞬ではあるがそのキャラは、一人の女の子になったと言えるだろう。そういえばサムスピの緊張感も強烈だった。対戦時は手がふるえたものだ。こういうゲームは貴重だね。（珈琲　ふりーく）

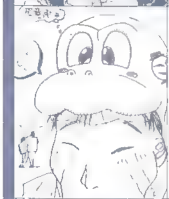


●過去の編集後記に、ヴァンパイアの対戦でMAN次郎に大敗したことを書いたと思うが、今度のヴァンパイアハンターで雪辱を狙っている。ちなみにハンターでは、MAN次郎がビクトル、私（DS１）がフォボスを使用する予定。

見事MAN次郎を50連敗させ、フォボス使いにした暁（あかつき）には、次に㊕に挑戦する。㊕殿、次のターゲットはあなただ!!覚悟しておくように。（今回はかなり強気のDS１）



●かなり昔、F１ドライバーのN・マンセルが書いた本で「走らない奴はだまってろ!!」というのがあった。このタイトルと最近の私の心情がリンクしている。事情を知らない人間はあれこれ言うな、というのは少々言い過ぎと思う。しかし、最近の事情通をきどった連中の言動にはさすがに鼻持ちならないものがある。こちらの心情を察してくれ、なんて言わない。シッポつかもうと思えばいつでもできるがあえてやらないことに気付いてよ。(N, O)



●前回、今回とバトルテックの記事を休んじまってスマン。バーチャ２とダラ外のムックでいそがしかったんだよう。次回こそは必ず…。それはそうと、１月９日にテックがバージョンアップしたのだが、なんだかあんまりプレイヤーの評価が良くないみたいだなぁ。接近戦でガンガン攻めるだけでは勝てず、冷静な戦況判断が必要になりそうだ。だんだん高度な闘いが要求されてきたね。（Fu-Bu-Ki=GED）



●ウース。編集後記２回目のカゲ使いT．Sです。前に「バーチャ２エターナルバトルに出場してどこまで勝てるか楽しみだ」と言っていた私ですが、全国大会バーチャ２部門ではなんとか優勝できました。でも総合では柏ジェフリーに負け２位に終わり、ちとくやしいのう。でもって、メスト四天王で遠征する予定なので、楽しみなのだ。まずは全国大会で２位と３位になった北海道地区からだぞ。ちなみに地元です。（町田カゲことキャサ夫）



●最近我が愛車、通称「いなりんカー」の調子がすこぶる悪い。さすがに走行距離が13万キロに近くなり、あちこちガタが出始めている。とくに朝早くは暖まるまでヒドイもんである。今年の夏の車検で１年車検となるので買い替えようと思っているのだが、なんとかそれまでもってほしいものだ。というわけでスキーに行くのはもっぱら友達の車、来シーズンはマイカーで好きなときに行きたいものだ。（いつかはテスタロッサ、KKY-いなりん）



●鉄拳の攻略も後半にさしかかり、最近ちょっと気がぬけるようになりました。特にタイムアタックだけは人にパターンを教えてもらったり、自分でも試行錯誤を繰り返し、なかなかのレベルだなぁ～と自分でも思います。しかし読者の方が本当にタイムアタックを望んでいるかはちょいと疑問ですが…。まぁ、増刊も出ることだし、もっとやり込んでいかにゃ～あかんね、ほんま。（またかせぐねこの男と、KKY-いなりんに言われたアディトシ）



●どうもこんにちは。こっ、この俺がおかぜをひいてしまった。もう体がポカポカして、ストーブがいらないぐらいまであたたかくなりました。でも、なぜかゲームセンターに行き、VF２などをやってしまう。これじゃ～いつまでたっても病気はなおんないね。しかしジェフリー使ってるとその間は、なおった気になれるからいい感じでもある。ジェフリーでなんかいいのがあったらハガキください待ってます。（MAN次…いやマンザサタンシャーク）



●こんなゲームができたらいいな。ポリゴンを使って、１つの筐体にモニターが５つも６つもついている。迷宮やMAP上をそれぞれが自由に動き回り、お互いの視点で画面がうつるバーチャルアドベンチャー。協力するもしないもお互いの自由。パーティーを組めば、視点が同じになってパワーUP。また利害が対立すれば離ればなれになっていく。多人数が同時に遊べて、先に進める楽しさが味える。そんなゲームができたらいいな。（ぜんじ）

OPINION 論

いまさらの隠し必殺技

石井ぜんじ

ここのところ、隠しコマンドの存在が世を騒がせている。そこで、私なりの隠しコマンドに対する考え方というのを簡単にまとめてみよう。

隠しコマンドの元祖とも言えるのは、ナムコのドルアーガの塔である。とても見つけられるものではないが、実際に当時私たちは自分自身の手で宝箱の出し方を探していたものだ。これは、人から教えられるのでは本当の面白さはわからない。謎というものは、一部の人間を強烈に魅きつけるものを持っているのは確かである。

コマンド必殺技は、そもそも隠されてもおかしくない種類の技である。しかし、ストⅡ発売の折には、予想に反してほとんどの技が公開された。これはできるだけ独特の操作性（当時としては）を判ってほしいという、カプコンの配慮だったと思われる。

現在の隠し必殺技のはしりとなったのは、『龍虎の拳』の龍虎乱舞である。これは、あるかどうかもわからない状態でずっと隠されていて、数カ月後に突然発見された。それ以後に盛り上がったのは『餓狼伝説スペシャル』で、この超必殺技が隠し必殺技の典型的な例である。

さて、そろそろ本題に入ろう。私の考えでは、龍虎乱舞のころまでは〝隠す〟ということ自体が隠れていて、意表を突く斬新なものだったと思う。しかし、それも何回も続くと、プレイヤーは興ざめしてくるし、飽きてくる。そもそも、隠し必殺技は一発技なのだと思う。

どんなゲームでも、同じシステムが続けば飽きてくる、これと同じだ。ゲームは工夫が命、隠されているものがだいたいどんなものかわかっている時点で、龍虎乱舞のころのインパクトは得られにくい。ゲームの作り手は、もっとプレイヤーをだまさねばならない。ネタが割れればプレイヤーは興ざめしてしまう。

もうすでに、コマンド必殺技を隠すことは末期症状と化している。対戦プレイの面白さは駆けひきと自分なりの攻撃パターンを編み出すことにある。それに比べて、隠しコマンドには工夫の余地がなく、本当に知っているかどうかの問題だ。隠しコマンドを知っているだけで強いとか、偉いとかいう図式には大多数の人は納得できないだろう。

これからは、隠すのだったらもっと意表を突くものにしたほうがいいと思う。少しずつ情報が出ていくようにするのがゲームの寿命を長くするのは確かだ。だが、それを隠しコマンドという1つの方法に頼るというのはそろそろ限界に来ていると思う。

表紙の裏をとれ

絵柄を変えても諸説もろもろ…リアルさというものを切りとらなければ生きてゆけぬというのも全然分からないではないが、商業美術なのだ。というそのセリフの思考土台は、自分のシュミで色どられている気がするのだが、気のせいだろうか？でも、『嫌い』『好き』にくらべりゃ、あんだけ書いてくれた方がうれしい。ありがとう。

藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

最近、『バブルシンフォニーの攻略が途中のまま、最近見かけなくなっちゃったんですけど、ちゃんと最後まで攻略して下さい』といったお問い合わせが何件もありました。でも攻略をお休みしていた理由は、攻略担当のDANさんが病気で入院してしまい、記事を書けなかっただけなんです。でも今ではDANさんも元気に退院したので、近日中には攻略を再会しますよォ～。約束！（岩井浩之）

GAMEST　4月15日号

■平成７年４月15日発行　第10巻６号通巻140号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
［印刷不鮮明］吉ビル
電　話　03（3293）9321
［印刷不鮮明］部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N, O
C・LAN KAL MOMO　ジョッキー★笹岡
いなりん　ひく　田渕健康　SHIN落合　立衆多
ACE MAN DS１　珈琲FREAK！　がっちん
Scho小杉　アディオスToshi GED
K・K雪風　K-TAN　松っちゃん　かんぬき
TEZU DAN　ハマー　T.S GYU
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　伊藤勝章　内山厚子　岩井浩之
二田祐樹　白倉清美　入沢英明　森川哲雄　峯山　健
木村　学　渡辺彰規　鈴木規康　水島摩美
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

4月新学期からは、[illegible]「声優タレント科」の[illegible]ステージに



地上4階、地下1階の恵比寿校が、ぜ〜んぶ声優をめざす全校生のものなのだ。ここは、オーディションからデビューまでをバックアップする声優のためのお城なのだ。



当学院協力番組／毎週日曜午前11:00〜11:30 TBS系全国ネット
©ビックウエスト

なんと、マクロス7に学院生が出演しているのだ。

学院が強力にバックアップするTBS系テレビ番組「マクロスセブン」のオーデションに合格した声優タレント科の小川雷太君が、ベテラン声優にまじって捜査員の役どころで活躍中です。

最先端アミューズメントスポット恵比寿に

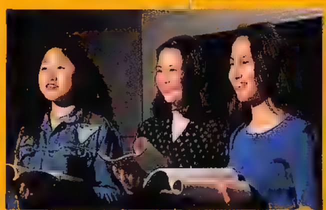
「とんでも発想学院」。

ポニーキャニオンをはじめフジサンケイグループが全面的にバックアップする

本学院は「面白いゲームをつくりたい」、「声優になりたい」と夢を大きく膨らませた若人が集うエンターテイメント志向の学校です。マルチメディアに活躍する各社・プロダクションの応援をうけ、その現場で第一線に立っているゲームソフト界・アニメーション界・声優界のプロフェッショナルを講師に迎えています。学院に学び、21世紀のクリエイター、マルチタレントを目指してください。

アテレコ学習の[illegible]も[illegible]される

これは4月から新校舎にお目見えする。ここを使って授業はより実践的になる。ぜひ、個性と才能を磨いて欲しい。





校舎の中に"[illegible]"がある マルチメディア工房だ。

シリコングラフィックのCGワークステーションをはじめ最新鋭マシンが導入されている。君も参加して現場の雰囲気が体験できるのだ。



4月新学期からは、[illegible]での[illegible]ハイテクビル・ハイテクマシーンで[illegible]を開始する。

ペンシル型のデザインビルが君たちを待っている。教室には一人一台の最新鋭コンピュータ機器を備えて、充実した教育設備での授業を実現。Macintosh、DOS/V、PC-9821など、カリキュラムに沿って機材は豊富である。

コンピュータゲーム・クリエイター科
ゲームグラフィックCGアニメーション科
声優タレント科

- ●修業年数／すべて2年、全日制
- ●定員／各科100名
- ●入学資格／高等学校卒業者、または、それに準ずる資格を有するもの。（95年3月卒業予定者を含む）
- ●選考方法／書類選考
- ●学費（初年度）／コンピュータ2科＝125万円　声優タレント科＝105万円（各科とも教材費など別途必要）
- ●願書〆切／3月31日

声優専科　夜間専科開校　5月生募集中 1年制

定員迫る!!

■学院説明会■

3月25日（土）14時から恵比寿本校

出席の申込み、学院資料の問い合わせ

フリーダイヤル 0120-414600　当日は恵比寿駅西口に案内がでます。

学院案内無料進呈

申込方法：官製ハガキに 1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科 を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。

あて先：〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 ゲーメストーA3係

特別奨学生制度、各社新聞奨学制度有り

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

義について語ろうか! 水滸演武

今回は全ページ各キャラ別に攻略。システムについては、次号以降で全貌を明らかにしていくぞ!

担当:アディトシWithぬき2

幻魔といっしょ! 入雲龍 公孫勝

演武きっての屈辱的色モノキャラが登場。幻術と本体を見極めたら、後は笑いをとるだけや!

頼もしい助っ人 公孫勝が参入

第1回の水滸演武の紹介の時点(3/15号)では、ボスキャラとして予定されており、後に公開するはずだった公孫勝が、マイキャラとして使用できるようになった。

とまぁ、こんな経過を話しても読者の皆さんにはピンとこないと思うが、とにかく初お目見えのキャラということで、少しスペースを大きく取って説明していこう。

梁山泊唯一貴重な術者

道教の修業を積んだ優秀な道士で、雲を呼び風も起こせる。彼との幻術勝負で勝てるのは、彼の師匠の「羅真人」ぐらいである。

一度は闘いから足を洗ったものの、敵軍の術者によって苦戦を強いられている梁山泊を救い、再び仲間となった。

今回の武闘会では、他の者と平等(?)に闘うために、幻術「娜吒」(なたく)を呼び出して闘う。

本当に平等? 武器は幻術

一見、李逵や魯智深に並ぶキャラスケールを誇る公孫勝だが、本体はただのちっこいジジイ。よって、やられ判定も本体にしかなく、バックについている大きな幻術は、文字どおり相手を惑わす幻にすぎない。しかし武器だから攻撃判定は大きさどおりで、パンチボタンが娜吒の攻撃、キックボタンはリーチがないジジイ(本体)の攻撃と振り分けられているのだ。

具体的に使える通常技を挙げていくとすると、第一にしゃがみ大パンチ。

娜吒の攻撃だから、そこそこリーチがあるのはもちろん、中段攻撃にしか見えないのに実は下段攻撃。つまり、立ちガードができず、しかも入ると相手は転ぶ。

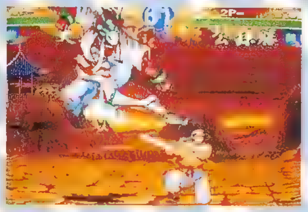


どう見ても立ち状態。だけど立ちガードは不可。

もう一つは少し特殊で、昇り大パンチだ。

普通のジャンプ大パンチは、地上の敵にまったく当たらないのに対し、なぜか昇りだとしゃがんでいる敵にも当たるようになる。ゆえに、しゃがみ大パンチと2択で使っていこう。

その他、立ち大パンチが画面端で当たると、相手を端に叩きつけることができ追い打ちが可能だ。それに背が高いので対空にもなるぞ。



昇りだとしゃがんでいる敵にも当たる。2択にするしか…、

娜吒ばっかりに頼っててもアレだから、足技(本体の攻撃)で使えるのも挙げておこう。

ほとんど使えないが、唯一使えるのはスライディングだけ。他の足技も判定面で使えるのもあるかもしれないが、いかんせんリーチがないのが痛すぎる。

本体?幻?変な必殺技のオンパレード

公孫勝の必殺技のほとんどは、本体か幻術を飛ばすもので、迎撃できるか否かは使ってる本人も、慣れるまで難しいぞ。

その辺りを実感できる必殺技が、まず掃地殺。

武器有無し問わずに出すことができ、武器有り時は幻術に、ない時は自力で公孫勝本人が弾代わりになって投げつけられる。"投げる"ということは飛び道具を連想してしまうが、自分が投げられるので、ガードされて反撃も受けるし迎撃されるとダメージも受ける。弱で出せばガードされても反撃をほとんど受けないが、相手が倒れてくれるのは中・強のみだ。ちなみにスライディング技なので、上ガードは不可。

次に幻魔烈靠だが、こちらは武器有り時のみの純生の飛び道具。でかい幻術が突っ込んでいくので、対空にもなって使い勝手がいい。でもタメ技だから…。



タメ系だけど、こんなにでかいから対空にもなるぞ。

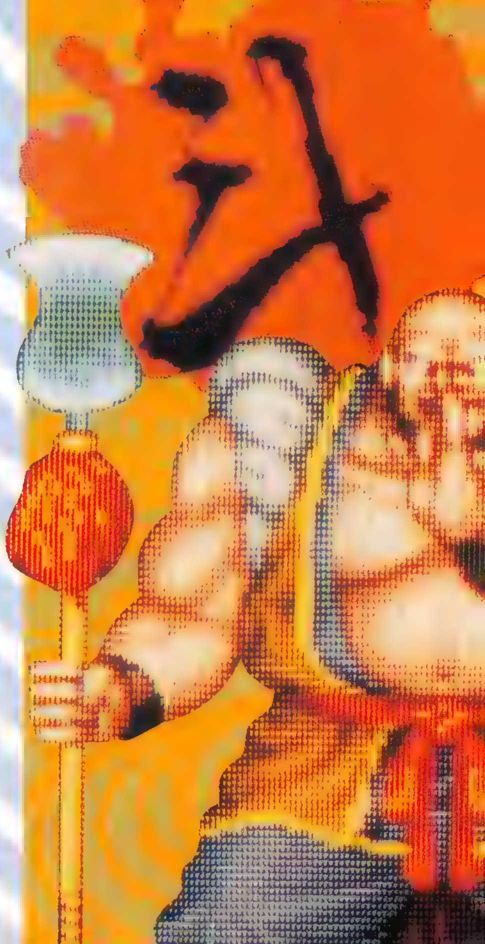
コマンド投げの幻縛仙撃は狙う価値はそれほどなく、幻術がつかまえた相手に公孫勝が突っ込んでいくという、ちょっとした屈辱技だ。威力は通常投げよりもあるが、間合いはそれほど広くないぞ。

最後に、公孫勝の武器(娜吒)は自分から捨てることはできず、相手に壊されることはある。結構理不尽なようだが、それほど強力でずるい武器を、公孫勝は持っているちゅーことやね。



ほら、嫌がってるでしょ。でもゲージがなくなると壊れるよ。

掃地殺(そうちさつ)
↓↘→+キックボタン
幻縛仙撃(げんばくせんげき)
接近して→↘↓↙←↓+武器ボタン
幻魔烈靠(げんまれつこう)
←ため→+武器ボタン



輝ける第一星 九紋龍 史進

飛び道具＋対空兵器。まさに初めてやる人のためにあるようなスタンダードキャラだ！

史進の武器は、長くもなく短くもない普通の剣。その剣を使って、おもいきり踏み込んで放つ立ち大パンチは、間違いなく主戦武器となるだろう。

また、各キャラごとに用意されている追い打ちが可能な通常技は、史進の場合ジャンプ大パンチだ。ヒットすれば相手は地面に叩き突けられるので、そこに立ち大パンチをキャンセルして龍炎斬を入れるといいぞ。

炎をまとった迫力の必殺技

おそらくコマンドを見ただけで想像できそうな史進の必殺技だが、実はそこはかとなく奥深い。

龍迅砲は名称、コマンドからもわかるように飛び道具である。出た後の硬直は少ないのだが、出るのがかなり遅いのが欠点で、かなり距離をとるかキャンセルしないと単体では使いづらい。

反対に対空兵器の龍炎斬は出るのも早いし、小ならばガードされても反撃は受けにくいぞ。

ただ威力だけを見るなら、大のほうが段違いに高い。これは2回当たるというのもあるが、吹き飛ばした後にまた大の龍炎斬が追い打ちで入るからだ。絶対に当たると確信したら、迷わず大を使っていこう。

史進はこの2つの必殺技だけを覚えれば一応闘っていけると思うが、水滸演武では素手の時のみの必殺技、このキャラなら疾火烈拳も重要な技だ。

突進系の技で、これも中or大でヒットすれば、レバー前＋大パンチで追い打ちが可能。組み合わせによって、上に吹き飛ばしたり、壁に叩きつけたりもできるぞ。もちろんガードされれば反撃は必至だけどね（小なら大丈夫）。



隙はでかいが、大の龍炎斬は2回ヒットした後に…、



もう一回大の龍炎斬が追い打ちで入る。



疾火烈拳も中or大で…、



追い打ちが可能。組み合わせは他にもある。

長すぎだ 豹子頭 林冲

槍を使った長いリーチで相手を近づかせるな!!

林冲の強さ、これはなんと言おうと蛇矛を使ったリーチの長さであろう。

大武器攻撃はもちろんのこと、中、小攻撃までリーチがかなり長く取られている。

特に強力で使えるのは近距離大武器攻撃。近くで当てれば2HITし、その上相手を浮かせることができる。その後は歩いて再び大攻撃を入れれば2HIT＋2HITのお手軽4段が完成する。

ただでさえ近づきにくい林冲なのに、せっかく近づいてもこのような技があるので林冲を敵に回した場合、かなりイヤな相手であることはまちがいない。

林冲は烈豹招という飛び道具を持っている。ただでさえリーチの長い林冲に飛び道具？と思う人もいるかもしれないが、その分かなりの硬直時間があるのだ。

まあ当たれば相手を遠くに吹き飛ばすことができるが、とても狙って使うようなことはできないだろう。

槍を支点に弧を描いて宙を飛び、頭上から蹴りつける技それが劈風月斬だ。この技は相手との距離をすばやく詰められることができる上に、当たれば相手は浮き上がる。その後は、強武器攻撃が入るので忘れずに叩きこんであげよう。

無双連撃は、武器ボタン連打というコマンドで、うすうす勘づいている人もいると思うが、槍で素早く突きまくる技だ。武器有りのみの技ではあるが、武器があった所で使う技ではない。林冲にはほかに使える技があるのでそちらを使っていこう。



これで浮く!!



吹っとぶんだけど硬直が…、



これでも浮くぞ!!



でりゃでりゃでりゃでりゃでりゃでりゃ。

めっちゃ可愛いんちゃうん？
一丈青 扈三娘
動きが早くて使いやすい。しかも対空兵器もあるとくれば、こりゃ～たまらん～

スピードがウリの扈三娘は、通常技の出が全体敵に早く使い勝手が良い。しかし思ったほどリーチがなく、立ち大パンチもこのキャラの中ではリーチはあるほうだが、他キャラと比べると見劣りしてしまう。2段技なので、ひっかかりやすいというのはあるが…。

追い打ちがかかるものは史進と同じくジャンプ大パンチで、ヒットして浮いたところに、立ち大パンチなどが入る。



史進と同じく、ジャンプ大パンチが追い打ち用の技で…、



浮いてるところに、立ち大パンチを入れるのが安定。

足技ではスライディングが距離もあって早いので、多少相手との間合いを考えていけば多用していってもいいだろう。



このスライディングは利用価値大。距離に気をつけよう。

ナイスなボイスと共に

どちらかと言うと、史進よりも扈三娘のほうが取っ突きやすく、初心者向きと言えるかもしれない。

理由として、まず仙空波の隙が小さいこと。もちろん出るまでも史進よりも早く、結構連発してもいい。おまけに地を這うので、上ガード不可だ。

対空に適したものは連環脚と疾風斬の2つがあるが、疾風斬のほうが対空度は高い。

例の如く、小で出せばガードされてもほぼ反撃を受けず、強で当たれば追い打ちをかけることができるぞ。

そこで追い打ちに使う技だが、何と強の連環脚が入り、「疾風斬連環脚」という一つの奥義になるのだ。

つまり連環脚は、ほとんど追い打ち専用の技で、それ以外ではほとんど使う必要はないだろう。



疾風斬カ強で入れば…、



強の連環脚で追い打ち。「疾風連環脚」という奥義になる。

なんでも速いぞ
神行太保 戴宗
移動技を駆使し相手を混乱させる!!

戴宗でメインに使っていきたい通常技は、近距離中攻撃。

この技は、当たると相手を浮かすことができる。

当たった後は、相手が画面端を背にしているという条件つきだが強キックを当てると画面端に相手を叩きつけられる。そこに強攻撃を入れる3段攻撃が強力だ。

戴宗は攻撃力が低めなので常に狙っていきたい。

神行法は早い話し、瞬間移動技だ。出現する時に多少のスキがあるものの、それほど気にはならないだろう。

この技は弱、中、強とボタン3つ同時押しとでそれぞれ違う場所に出現する。弱ボタンで現在いる位置より後ろに、中ボタンで現在位置、強ボタンで前方、そして3つ同時押しで現在位置の上空に出現する。相手との距離が、かなり近い場合、強で使えば相手の裏に回ることができる。飛び道具を出そうとしているところなど狙い所はあるはずだ。



近ければ表に回れる。難しいけれどね。

飛翔波は空中での飛び道具。空中から地上へ斜めに気合い弾を飛ばす。続けてコマンドを入力することで、最大5発まで連続発射が可能だ。入力のタイミングだが、一回、一回ていねいに入力するよりもレバーをグルグル回してボタン連打するほうが出やすいので覚えておこう。



○ラ○ン○ー○をホーフツとさせる技だ。

神行法のように消えて、空中に出現し、拳を振りおろして相手を地面に叩きつける対空技だ。当たれば相手が浮くので前述の連続攻撃を叩きこんでやろう。弱、中、強によって低、中、高と、出現高度が変化する。



これが当たったら



神行法だ!!



火を噴く豪快男
黒旋風 李逵
リーチの長い通常技で攻めまくれ!! 必殺技は…ちょっと…。

見たまんまだが、この体つきからもわかる通り、動きは遅いものの、それを補う高い攻撃力を持ったキャラだ。

特に通常技の立ち強武器攻撃の威力とリーチはかなりのものがある。

李逵は必殺技に（今のところ）使えるものがないので通常技をメインに闘っていくことになりそうだ。


必殺技なんていらんと言わんばかりの長い立ち攻撃。

では、その必殺技を見ていこう。まずは地裂断から。地面を叩き、地中の岩盤を隆起させ、相手を貫く技。弱、弱中同時押し、中、中強同時押し、強の5段階あり、強に近づくほど自分よりはなれた位置に、そして出現までに時間がかかる。


出てしまえば強いんだけど。

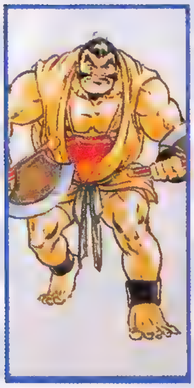
弱で出せば自分の足元に岩が突き出るのだが、リーチも威力も通常技を使った方がいいのでは?と思わせる。

きっとほかに使い方があるかもしれない。

火炎息は口から炎を吐き、相手を燃やす技。弱中強で、炎の出ている時間、威力、硬直時間などが変化する。

主な使いどころは、相手の起き上がりに重ねるぐらいしかないと思われる。たいして判定が大きくないので重ねるには相手に密着しないとだめだぞ。


当たれば燃える。火炎息。



黒旋風は斧を振り回して相手に突っ込んでいく技だ。これは武器有りのみの技で、弱中強により、出ている時間、スキが変化する。

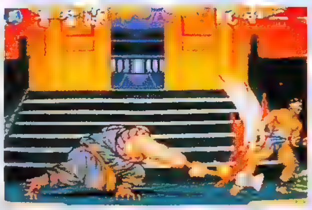
この技が出ている間に武器ボタンを連打すると、その連打に応じて技が出ている時間が延長されるが、やりすぎると李逵は疲れてしまい、スキを見せてしまうことになってしまう。これを使うのならば相手の体力が少ない時に削りとして使うのが有効だろう。


ケズれ！ケズれ！連打でケズれー。

本当はいい人なのよ
花和尚 魯智深
ちょいと貴重なゴリ押しキャラ。羅刹でガンガン削って、相手の武器を破壊してやろう!

水滸演武のキャラのほとんどの立ち大パンチは、リーチがあって判定も強い。魯智深の立ち大パンチは、その最たる物だ。ただでさえ巨体なのに、それを踏み込んで長い禅杖を放つのだから、とにかく長い。

しかも史進や林冲と同じく振り降ろすタイプだから、相打ちもとりやすい。


マジで?この長さはちょっと異常です。

しゃがみ大パンチも、立ち大パンチと同じとまではいかないまでも、なかなかリーチがあって使いやすいぞ。逆に足技はちょっと弱いように思えるかも…。

悟りを開け!さすればこのパワーを使いこなせる

魯智深の必殺技に共通して言えることは、とにかく迫力があって、どれもくうとタダではすまないということ。

魯智深を使う人は、そんな必殺技の中でも、特に羅刹を当てたいのではないだろうか。

空中で連続して突きを繰り出す技だが、刃先にちょっと触れただけ吸い込んでしまい、威力もかなり高いぞ。

欠点としては、空中でしか出せないし、出てる時間が長いから、すかると目も当てられない。ガードさせる分には、何度も当たるので、相手の耐久ゲージを減らせられるという利点もある。一応、バックダッシュ中にも出せることを覚えておこう。


ガードさせても有効。武器耐久力をなくせ!

飛影旋殺陣は弱・中なら隙なく使えるが、強ならば相手は上空に吹っ飛び追い打ちが狙える。羅刹よりも使用頻度は高くなりそうだ。




強羅刹がドカーンとヒットしたら…、


これまた痛そうな追い打ちだ。

素手状態になったならば、狼牙滅凍をドンドン使っていこう。当たれば相手は凍ってしまい、その間は打撃系の技ならば何でも入れることができるぞ。


凍ったらすぐにぶっ叩け!

正統派肉弾キャラ 行者 武松

“虎殺し”にリーチのある武器は似合わない。果敢に接近戦を挑んでいこう。

飛び道具や突進系の必殺技を持っていない武松は、やはり接近戦を心掛けなくてはならない。だが通常技も、特別リーチのある技は持っていないから、普段から苦戦しがちだ。

そんな中で使える通常技と言うと、このゲームの特徴として立ち大パンチ、それに立ち大キック。リーチもそこそこあるし、足を揃えて跳ねるので、相手の足払い、特にスライディング系を潰していくのに役立つぞ。

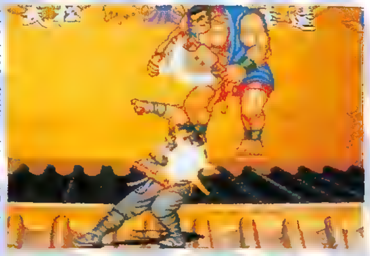
武器がなくなったときの対空や、ちょっとした移動手段には、レバー斜め上の大キック(移動アッパー?)を使っていくといいだろう。



ちょっとトリッキーな通常技。対空や移動手段に使っていこう。

武松の必殺技は接近戦で強い

武松の持つ必殺技の中で、最も使いやすく強力なのは猛虎爪撃だ。前方向に気を噴き出すので、地上戦ではもちろん、対空にまで使えて言うことはない。強で出したときの硬直時間はたっぷりとあるが、ヒットすれば空中で追い打ちが可能。一応、空中投げがあるので、猛虎爪撃→空中投げといった連続技も狙える。ただし威力なら、近距離立ち大パンチのほうが高いぞ。



大の猛虎爪撃が入ったら「ハッ」とね。

もう一つの打撃必殺技、鴛鴦脚は、実は単体ではほとんど使えない。ただ気絶はさせやすいから、連続技用として使用すべきだろう。

また今のところ、どの通常技にキャンセルがかかるかは未確認で、コマンド投げ、つまり烈空旋舞が連続技として成立するかどうかは次号以降でお知らせしよう。

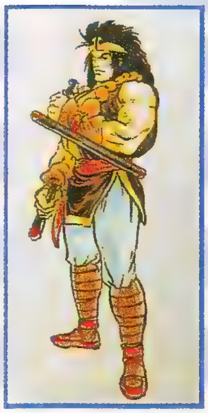
ちなみに、烈空旋舞も強以外でなら追い打ちができるぞ(叩きつけられた相手は再び宙に浮く)。



強以外の烈空旋舞を決めたら…、



バウンドしているところに追い打ちだ。



ウォー!! ター!! 立地太歳 阮小二

阮小二の強さは水の強さ。水も大切に!!

この阮小二というキャラは、前回私たちが取材した時はまだ開発中で、動いている所を実際に見ることはできなかった。しかし阮小二はそれを納得させるほど、今までにない、変わった攻撃をするキャラに仕上がっていたぞ。

手持ちの武器は“水”。写真にもあるように、阮小二の横を、うろうろとついてくる。



中攻撃、立ちガードできない。

武器での攻撃は、この水が代わり(?)に攻撃してくれる。

この水での攻撃は、かなりリーチがあり、相手を寄せつけずに闘うことができる。特に立ち中攻撃は、長いリーチにプラスして上にも伸びる。相手が飛び込もうとしている所にピシッと当たるので牽制に使うにはピッタリの技だと思われる。



これは大攻撃、長ーい。

まずは飛び道具の月牙鏢からいってみよう。

指先に三日月状の気合い弾を作り出し、カッターのように飛ばす技。

月牙鏢は、同じ技を弟の阮小七も持っているが、阮小二の物と比べるとスピードが速い。これは阮小二の月牙阮が、攻めの一バリエーションにあるのに対して、阮小七は相手を遠くに追いやるための一手段であるという意味合いで使うからだ。

次に妖手殺。これは今開発中で、実際見ることはできなかった。対空技であるということだけは言っておこう。

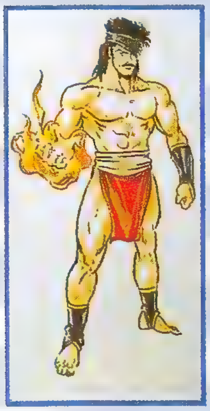
操水法。文字通り水を操る技だ。コマンドを入力して、キックボタン(どれでも可)を押している間だけ、レバー左右で水を自分から離れさせて移動させられる。もちろん武器ボタンを押す事で攻撃できるが、その間阮小二は、硬直状態だ。



これが操水法だ!!

一度離れた水はボタンを離したり、硬直中に攻撃を受けるとその場で動かなくなってしまう。再び取り戻すにはもう一度操水法で呼び戻すか、自分で拾うしかない。

相手を寄せつけない戦法を取る阮小二には、この技はあまり使わなくなってしまうかもしれない。



ホモ説有力!!
短命二郎　阮小五
魚で飛ばせて水で落とせ!!

阮小五の通常技で一番使っていけるのは立ち中攻撃。手持ちの武器、ヌンチャクのおかげかリーチがある上にスキが少なく、ほとんど打ち負けることはないはずだ。相手が近づいてきたならガンガン出していける。地上では、この技をメインに闘っていこう。

水滸演武の個性あるキャラの中でもひときわ異彩を放っている阮小五だが、それを決定づけているのが飛び道具の〝これでも食えだぎゃ〟だろう。

腰の魚篭から魚、蛙、蟹のどれかを投げつける技で、この3つはひとつひとつ違う性質を持っている。

まず魚は当たると相手を吹っ飛ばすことができて、蛙は立ちガード不可。そして蟹は立ちガード不可プラス、当たると相手にまとわりついて動きを止めるという性質を持っている。ちなみにこの3つ、どれが出るかはランダムで、どれが出るかは出してみるまで全然わからないぞ。

それともう一つ、この技は弱中強でかなりスピードが違ってくる。

普段は弱で出して、突然強で出すと、そうそう反応されるものではない。かなり使っていける技だ。

水流は相手にホーミングするのでボタンの使い分けは無い上に、威力は無い。追い打ち用の技だ。

旋蓮華はヌンチャクを口にくわえ、高速回転する技。中、強で出すと前進するのみだが、弱で出すとレバーで前後に移動できる。

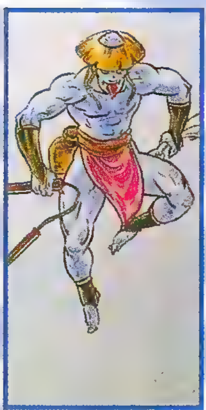
武器無しの時に出すと判定こそ小さくなるものの立ちガードできなくなるという強みもある。



魚は吹っとぶ!!



蟹はまとわりつく。



幻流昇は阮小五が念じた後、指をクイッと上にあげると、相手の足元から水が噴き出して上空へ突き飛ばす技。



攻撃力は無いが吹っとばされるぞ。

一風変わったナルシスト
活閻羅　阮小七
攻撃力の低さは連続技でカバーだ。

阮3兄弟の他の2人が〝相手を近寄らせない〟言わば守りを主体としている戦法を中心にして闘うのに対して、攻めを中心に闘えるのがこの小七である。

通常技では立ち強武器攻撃が特に強い。強攻撃なので、高威力で長いリーチがある上に、相手を地面に叩きつけて浮かすことができるのだ。浮かした後には追いうちだ、好きな技をたたきこんでやろう。



強い。多用してかまわないぞ。

阮小七が攻めて強い理由にもう一つ、飛び道具の月牙鏢がある。

この技は、阮小二の物と同じだが、性質がちょっと違う。阮小七の月牙鏢は、阮小二のそれよりも、速度が遅い上に硬直が短いのだ。これによって、月牙阮を弱で出し、それを追っかけるという戦術も可能になってくるという訳だ。

阮小七は、これをメインに闘っていこう。

乾坤雷龍脚は対空技。相手を蹴り上げた後、落ちてくる所へ龍型の雷をまとった阮小七が足から突っ込んでいく技だ。

弱、中、強の差は軌道。威力が強いほど遠くまで飛ぶが全部つながるのは今のところ弱で出した時のみだ。

三連脚は、武器無しの時のみ使える技。素早く相手の元へ突っ込み、蹴りを3発叩き込む。しかし3発入るのは弱のみの上に隙がけっこうあるので多用はなるべく避けたい。



この時点でもう硬直は解けている。



対空はこれでキマリ。





使い所が難しそうだ。



銀河戦隊 ギャラクシーファイト

—UNIVERSAL・WARRIORS—

キャラ別CPUについに入る。クリアできない人はちゃんと見てね。

ギャラファイチーム:MAN次郎、K.K.雪風、ギィ、ぬき、K・TAN、㊤GYU、チョッパーハマー

対CPU攻略 転ばせたら終わり G・ドーン

つぼに入ればけっこう簡単。しかし、ガードキャンセルしていいのが悲しかったよね。

担当：MAN次郎

ドーンのCPUは、相手を一度転ばすか、いい攻撃を打点高くガードさせるかにある。どちらかが成功すれば、すぐに相手を倒せるので楽ちんだぞ。じゃあ、パターンに入っていこう。

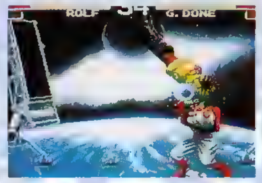
基本、クロスチョップ→スラ

まず覚えてもらいたいことだが、このパターンはほとんどすべてのキャラに入るため、これができるだけで1コインクリアもありえる。

パターンは、見出しの通り相手にクロスチョップをガードさせて、スライディングを出して転ばすだけの物。一見簡単だが、少ししくじるとすごく痛い目を見るので、注意点を挙げていくことにしよう。

注意1：打点は高めに

クロスチョップをガードさせる時、できるだけ高めをねらって立ちガードにさせないと、次に出すスライディングをしゃがんでガードされてしまう。起き上がりに重ねるさいも、ほんの少し待ってから頭部めがけて撃つようにするとよい。



頭をねらえ!!

注意2：スライディングはためらうな！

クロスチョップをガードさせた後のスライディング（レバー↓→©）は、クロスチョップをガードさせたと思ったら連打するのがいい。少しでもためらいを見せると、スライディングをガードされ、そのままガードキャンセルで倒されかねないからね。



遅いよ君。

注意3：バックダッシュで逃げられた時

ただこっちは、相手を追いかけてフライングクロスチョップを出せば当たる。逃げられる→追う→すぐジャンプしてフライングクロスチョップといった感じでやろう。



ダッシュして…、



間合いを合わせよう。

では、キャラ別にCPUに入っていくぞ。

キャラ別CPU編

●ロルフ

バックダッシュしていると、そこをラピッドクラッシュで追いかけてくる。その着地をスライディングで転ばし、基本パターンにハメる。

●カズマ

ロルフと同じ、バックダッシュで技をさそってパターンに入れよう。

●ギュンター

スタートしたら、めくるような感じでクロスチョップを出し、そのままスライディングにつなぐ。打点は高め、返されると痛いので下はねらうな!!



めくりでねらうの。

●アルバン

始まったら、アルバンがアルファイアー小か、対空アルブラストでくるのを待つ。来たらスライディングで転ばしてGO!!

●ボーナスくん

ファイナルメガドライバーだけでやると、かなり早く倒せるぞ。

●ジュリ

スタート直後に、垂直ジャンプからクロスチョップを出す。バックステップでよけられてもかまわずに、スライディングで行け。倒したら同じだ。また、ジュリは少々打点が低くてもハマってくれるので楽だぞ。

●ムサファー

ほかのやつと違って、こいつは始まったらファイナルメガドライバーを使う。すると、ガード後にムサファーミサイルを出すので、スライディングを出しておこう。それのくり返しだ。

●ルーミ

スタートしたら、3回バックダッシュして、走ってくるのを待ち、近づいてきたらダッシュスライディングをぶち込む。背が低いのでクロスチョップがきまりにくいが、タイミングを遅めにすればガードさせられるハズだ。

●ヤコプ

一度スライディングを決め（いつでも出せば当たる）、後は起き上がりに目押ししてスライディングするだけでよい。



ここでボタンを押す。

変身されたら、何もせずそのままクロスチョップから入っていこう。

●フェルデシ

ちと難しいファイナルメガドライバーパターン。スタート直後に前方ジャンプから出し、当たればもう一度起き上がりにファイナルメガドライバーを重ねるだけ。最初にしくじったら、そのままバックダッシュして、走ってきたらファイナルメガドライバーを出そう。なぜかちょうど当たる。どうやら通路のようだ。



入ったら、



少し歩く（2歩）。



そしてもう一度。

最後に、ドーンのパターンは、慣れれば楽だがフェルデシには慣れが必要となってくる。くじけずに共にがんばろう。

スタァパ〜ンチャ〜♡

対CPU攻略 ルーミ

ガードキャンセル＆ラビットブローで楽々クリア。なのだ〜!

担当：ギィ

ルーミの対CPUでイヤな相手、それは、ガードキャンセルさせてくれない奴である。

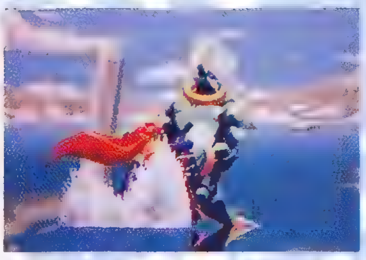
それほど、ガードキャンセルを使ったパターンは楽だということだ。しかしガードキャンセルするということは待つ、削られる、ということとも意味するので、タイムアタックや、スコア狙いでは使えない。今回は一応、クリアの楽なガードキャンセルパターンを中心にCPU攻略といこう。

基本中の基本 ガードキャンセル"3ちゃ"

ラビットブローをちゃんと3発連続技にできるかな?先行入力でないと、ちゃんと繋がらないぞ。ちなみに大・小での違いは移動距離で、大は長く、小は短い。相手との間合いに応じて使い分けないと、これまた繋がりにくくなってしまう。



大ならこのように先を当てても3発決まる。



逆にこのように密着だと小のほうが決まりやすい。

あちゃおちゃげんまいちゃのラビットブロー3段(以下3ちゃ)を2、3セットも入れればまずピヨるのでジャイアントナックルも連続技も決めほーだいだ。

キャラ別攻略なのだー!

VSロルフ

しゃがみガードで待っていればラピッドクラッシュが来る。ここにガードキャンセル3ちゃを出すわけだが、ラピッドクラッシュは必ず立ちガードすること。しゃがみガードから出すと、ガードや反撃を受けるので注意。ダッシュプラネットブレイカーもガードキャンセルダッシュで追いかけての3ちゃが一応間に合う。

VSカズマ

基本的にはロルフと同じく、殺風陣にガードキャンセル3ちゃを決めていく。大技をガードすると、ガードキャンセル裂斬殺まで使ってくるので要注意だ。

VSジュリ

こいつも実は一緒。しゃがみガードしていると中足キャンセルローリングスライサーが来る。当然、ガードキャンセル3ちゃが入る。ローリングスライサーは、ちゃんと最後の一発までガードしよう。

VSギュンター

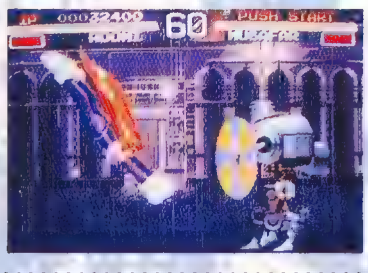
待っていれば良くブルショルダーやブルボンバーを出してくれる。ガード後多少遅れても(ガードキャンセルでなくても)3ちゃが間に合うので、こいつ相手に練習するのもいいカンジ。めくり気味の跳び込みに注意。



しゃがみガードしてしまうとタイミングが変わってしまう。

VSムサファー

バックジャンプから、ムサファーの目の前に着地(スカる)ようにR(ローリング)・ボンバー。すると、1・ダッシュでRボンバーをくらう。2・ムサファーパンチ(ガード可能)。3・跳び越すようにMSレッグボマー。のいずれかをやってくる。ムサファーパンチはガードキャンセルして、レッグボマーは下をくぐって、3ちゃを決めよう。



こんなかんじでぽんぽーっ。

VSアルバン

しゃがみガードしつつ、少しずつ接近し、アルブラスト(しゃがんでいれば当たらない)や対空アルブラストを出したら、すぐに3ちゃを叩き込もう。起き上がりに3ちゃを重ねておくと、必ずといっていいほどくらってくれる。転ばせちゃえばこっちのもんだ。

VSG・ドーン

まともにやると超イヤなドーンだが、実は楽。バックジャンプ下降中に下向きパンチ(レバー下+C)をくり返すだけだ。ダッシュ・ダイビングヘッドバットで勝手にくらいまくってくれる。スカった場合、つぶれているところに3ちゃが入る。こちらが地上にいる時にダッシュしていたら、バックジャンプは間に合わない。地上でガードしよう。



頭突きを誘い迎撃する。招き猫パーンチ!



スカれば3ちゃが入るぞ。

VSヤコブ

近づいてきたらしゃがみC、これだけでぱーへくとー

VSルーミ(ヤコブ変身)

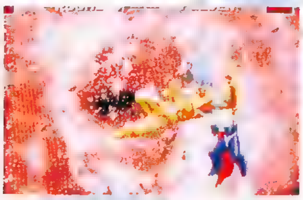
変身する前に倒せてしまうことも多いが一応。ラビットブローは2発目で止めてくることが多いので、ここにガードキャンセル3ちゃを決めてやろう。

VSフェルデン

間合いを離すと、必ずダッシュジャンプで跳び込んでくる。対空技がなくてもガードキャンセルがあればOK。蹴りなら1発、エルボーなら2発目にガードキャンセル3ちゃを叩き込んでやろう。とっさにエルボーか蹴りかの見極めは難しいので、狙いをエルボー一本に絞るのもいいかも。



跳び蹴りはガードキャンセル失敗時のリスクがでかい。



このエルボーがチャンス!ピヨらせろ!

真空管、やっぱいらない

ムサファー

速攻で倒すか?
安全にいくか?

担当：ぬき

今回はCPU攻略一回目ということなので、フェルデンまでの安全に勝てるパターンを書いていこうと思う。まだ全キャラ安定してパーフェクトを取れるわけではないが、勝てるパターンだ。とりあえず代表的なパターンを書いてみたので参考にしてもらえば幸いだ。

①跳ばせて落とす

キャラを限定してしまうが一応できないことはない。

飛ばせる技は、しゃがみ弱攻撃。あまり連打しすぎるとダッシュ攻撃をくらってしまうことがけっこうあるので跳ばせたい距離になったら、ムサファーキックをためつつちょこちょこ出していればいいだろう。

落とす技は、もちろんムサファーキック。これしかない。普通に跳び込んできたならちょっと早めに出すようにすればいいだろう。

ムサファーキックで落とした後は、相手に重ならないように気をつけてムサファーミサイルを撃つ。これはムサファーキックを当てた後は、相手との距離がけっこう離れてしまうので、そのままほっぽらかしておくと、その後はダッシュ攻撃なりダッシュジャンプをけっこうやってくることがある。それを封じるためにムサファーミサイルを重ねないように出すのだ。まあ当たったなら当たったで、それはそれでいいだろう。

このパターンが使えるのはジュリ、ルーミ、G・ドーン、カズマ、ちょっと無理してギュンターといったところ。多少の差異はあるが、十分使っていけるはずだ。

②ムサファーパンチラッシュ

これは前のパターンの発展版といったところ。ムサファーキックで落とした相手にダッシュムサファーパンチを当てて、再び倒れた相手にダッシュムサファーパンチで最後まで倒しきってしまうものだ。

なぜダッシュムサファーパンチを使うのか?それは距離を取りやすいというのもあるが、ダッシュムサファーパンチを当てた後は、自動追っかけが作動するのでやりやすいからだ。

このパターンの利点は速攻で相手を倒せること。早く倒せれば、タイムボーナスがついてウハウハ状態となるが、実はこのパターンは、成功率がものすごく低い。もしガードされてしまうとまず確実に投げられてしまうし、空振りしてしまえば、もっとヒドイことになってしまう。

このパターンは、前に出した5人には、とりあえずできる。しかしこのパターンにハマりやすいのは誰あろうラスボスのフェルデンなのだ。早い時間帯にムサファーキックが当たったなら、積極的に狙っていこう。

その他のキャラ

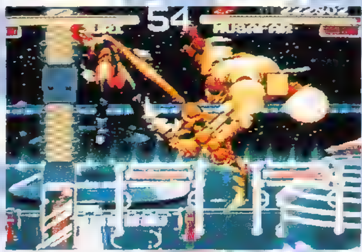
アルバンには、弱ムサファーミサイルを出し続ける。跳び込えてきたならば、着地にしゃがみ中攻撃を置いておく、この戦法がいい。遠くならば、ムサファーミサイルを出し続ければ、そのうち当たって倒れるので、そこをダッシュムサファーパンチでたたみこもう。跳び込んできた場合、ここはかたくガードしよう。アルバンは跳び込みが強いので、ムサファーは返すのがかなり難しいからだ。

ロルフにはしゃがみ弱攻撃連打がかなりいい。ラピッド・クラッシュやロルフショットなど、ロルフがよく出してくる技をつぶしてくれる。3発以上はいったなら最後の一発にキャンセルをかけて、ムサファーミサイルを出し、すぐにダッシュムサファーパンチを出す。パンチが当たったら、ロルフにミサイルをガードさせるように出して、再びパンチを当てにいく。もしパンチがガードされたならばすぐにしゃがみ弱攻撃を連打すれば反撃は受けにくい。連打はガードされても当たっても、最後の一発にキャンセルしてミサイル→パンチ、これを繰り返す。

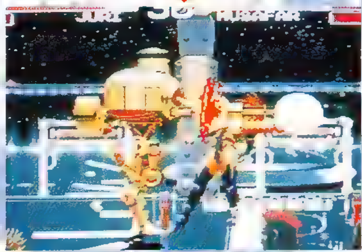
ヤコブには、かなり安全で確実なパターンがある。やりかたは簡単。ラウンドスタート後に、しゃがみ中攻撃を当て、その後はしゃがみ弱攻撃連打で固めてしまうというもの。このようなパターンは賛否があるだろうが、これが一番確実な方法だ。第一ヤコブは小さくて攻撃が当てにくいし、ムサファーに変身して暴れられるよりは安定してパーフェクトもとれるし、タイムオーバーになればゾロ目のボーナスも入るこちらの方法が一番いいと思うぞ。



しゃがみ中を置くならこの距離で飛ばせたい。



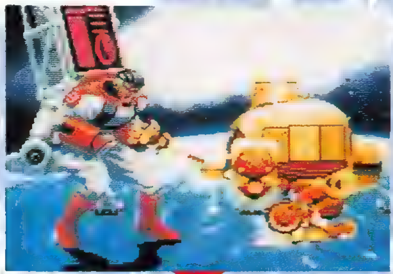
ガイーン!!落としたら……。



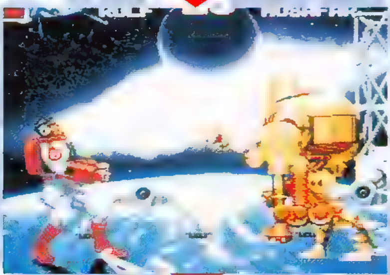
ダッシュでムサファーパンチ。



ガードされるとこんな目に……。



連打が入ったら……。



キャンセルミサイル。



すかさずパンチ!!



ガードされたらすぐ連打。



当たったらミサイルを重ねてもう一度だ!!

サクッとクリアしようぜ!!

アルバン

2大基本パターンをマスターすれば、もうクリアは目前!（略してクリモク♡）

担当:某落合（祝・サントラCD発売!!）

アルスラッガーで勝つ!!

突進系の必殺技を誘い、ガードしてからガードキャンセルでアルスラッガーを当てる（ガードキャンセルのやり方）。

相手の攻撃をガードしたら、レバーをガード方向に入れたままでⒶⒷⒸ同時押しを連打する。**しゃがみガードで待つのが基本**なので、相手に歩いて近付かれたら（投げられないように）**中足払い**で追い払うこと。また、跳び蹴りなどのジャンプ系の技はしゃがみガードできないので、きちんと立ちガードで対応しよう。



のっけから指が死にそうな攻略で恐縮です。でも連射したほうがやりやすいよ。

VSロルフ…待っているだけで、よくラピッドクラッシュを出してくれる。3発入るこの技の、最後の3発目をキャンセルさせる。ダッシュから出されたときは、少し早め（2発目）の対応でもOKだ。



これが3発目の蹴り。何度も見て体で覚えよう。

VSカズマ…バク転からのダッシュ殺風陣が誘えればベスト。



「おっ、蹴り足が上がってきたな」と思ったらキャンセル。

キャンセルのタイミングは厳密ではなく、「剣先がくいこんできたな～」と思ったときにボタンを押せばよい。

両者ともしゃがみ状態で固まってしまったときには、小パンチを何発か出せばつられて動いてくれる。

VSジュリ…レイザーストロークなどを誘う。あまり技を出してこないときには、少し前進して立ちガードするとよくローリングスライサーを誘えるぞ。

VSギュンター…ブルショルダーかブルボンバーを待ち、当たった瞬間にキャンセルさせる。

アルサンダーで勝つ!!

自分の頭上に相手を跳ばせて、真下からアルサンダーで撃ち落とす（相手の跳ばせ方）。

最良の方法は、相手に接近してしゃがみながら**小パンチ**を連打しておくこと。相手はスライディングなどで技のスキを突いてくるのがうまいので、スキができないくらい連打しまくるのがコツ。うわ。

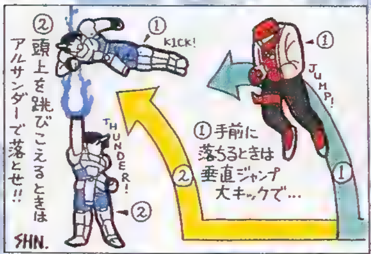


相手に選択肢を与えるな。絶対に跳び込ませろ。

また、しゃがんでおくのも重要なポイント。アルサンダーのコマンドは**⬇ため⬆＋ボタン**なので、しゃがんでいると「ため状態」が作れるからだ。アルサンダーを相手に当てたら、接近して小パンチを当てておこう（以下略）。

VSルーミ…相手のガードなどで間合いが広がり、小パンチが届かなくなったあたりでよく跳んでくる。バックダッシュで後退したときには、たいていダッシュからの跳びこみがくるぞ。**大サンダー**で落とせ。

しゃがみガードでラピッドブローを待つパターンもある。3発目の「げんまいちゃー」をキャンセルして、アルスラッガーを叩きこむ感じだ。





大宇宙の悪夢もアルサンダーには弱かった!!

VSドーン…跳びこんでくるパターンは、ルーミとほぼ同じ。

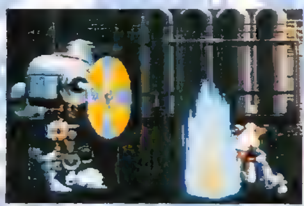
VSフェルデン…実はラスボスもアルサンダーで楽勝だ。

まずは後退して間合いを広げ、相手が飛び道具を撃ってきたらしゃがみガードして待つ。数発撃ったらダッシュからの跳びこみがくるのでアルサンダーを当てる。これだけ。

その他もろもろの手段で勝つ!!

VSムサファー…大アルファイヤーが当たるくらいの間合いで、**小アルファイヤー**を出すと跳びこんでくる。それを**小アルファイヤー**で落とす。アルファイヤーを連射する感じで技を出すのがコツだ。

もし、しゃがみキックで反撃されたら、近づきすぎているので少し離れておこう。



一回出したら、ヒットするまで出し続けるぐらいの気持ちでやってくれ!

VSヤコブ…ヤコブ自体は、接近して**しゃがみ中キック**で楽勝。アルバンに変身したときには、間合いを広げて**アルブラスト**を撃つだけで楽勝。



対アルバン戦がこんなに楽なんてラッキィ♬他キャラの担当の皆さんゴメンなさい♡

鉄拳 TEKKEN

©NAMCO

私の記憶が確かならば、ジャックと吉光がタイムアタックをすることになった!君らもやってみたら?

担当:料理の鉄人チーム
協力:町田の皆さん

最速タイムを狙え!! ジャック

今回の紹介では、全国1位を狙えるくらいの"タイム・アタック"攻略だ。

協力：㊥君　担当：T・S

「基本性能」紹介

では、タイムアタック攻略をする前に、ジャックの基本性能を説明しよう。

まずジャックは投げ技が多く、中には相手の体力MAX時から約½くらいのダメージを与える投げ技もある。

そのほかにも、メガトンパンチ（ガード不可能）やハンマーナックルといった打撃技も他のキャラクターと比べるとハンパじゃないくらい強い。

狙え!! 1分台への道

さっそくタイムアタック攻略を説明していくが、基本的に使う技や投げ技は全面同じなのだ。ただ相手のキャラによって、一部パターンに変化があるのである。

では、使う技を紹介しよう。

●メガトン　パンチ

この技は相手の体力を⅓程奪うことができ、技が出るスピードも非常に速い打撃技。

●ヒッププレス

呼び名の通り、ただのヒッププレスであるが、相手をダウンさせたときにタイムアタックでは使えるのだ。

●パイルドライバー

投げ技である。この投げをCPU戦で使うと、2回で殺すことが可能でタイムも早いと思うが、投げは意外に時間がかかるのである。

一応技の名だけではわからないと思うので写真を見てもらうといいだろう。

といった、たったの3つの技だが基本的に1ラウンド3発で終わるので納得がいくと思う。

もうひとつ、3発で終わらなかったときは走って近づき、ハンマーナックルでフィニッシュだ。

速攻パターン その①

CPU戦は前半でてでてくると簡単にキメやすいが、後半面で闘うとちょっとキツイときがあるので覚えておこう。

まず始まったら、何も考えないでメガトンパンチを出す。

前半3～4人目くらいまでは大抵防御はされないが、メガトンパンチは強いので防御されてもすぐに出せば当たる。

で、当たって吹っ飛んだら、レバーを3回入れてダッシュし、敵の足元を狙ってヒッププレスを出す。このときにヒッププレス、コマンド入力が、ダッシュでレバーを3回前へ入れた後にワンテンポおいて⇩両方のKボタンというコマンドなので結構いそがしいので、慣れないとただのジャンプ蹴りになりやすいから、注意しよう。

それから、ヒッププレスを当てて起き上がるが、そのときは必ずCPUは起き上がり攻撃を出す間合いなので、レバーを左に入れっぱなしにしておく。

このレバーを左に入れっぱなしには理由があり、CPUがカズヤやミシェールはよく後転してから、足で飛んでくるのである。

そこにまたメガトンパンチをくらわせば、1ラウンドの闘いが3・50秒くらいで上がれる。

しかし、この戦法はキマるキャラとキマらないキャラがいるのである。そこでもうひとつの攻撃パターンを教えよう。

速攻パターン その②

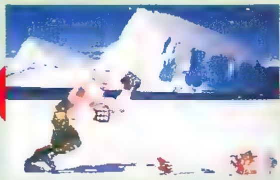
速攻パターンその②はその①と比べると、少しタイムが遅いがうまくいくと2発で敵を殺す"電光石火パターン"なのだ。

このパターンは基本的に中ボスの"P・ジャック"とラスボス"HEIHACHI"に使うが、最初の8人の中にも使った方がいい場合のキャラがいるので教えよう。

とりあえず、起き上がり攻



まず初めに相手の体力を1/3くらい奪うメガトンパンチを出す…（⇦⇧⇩⬟RP）。



速攻ダッシュしてこの位置からヒッププレスだ!!（⇩両方のKボタン）。



この位置に当てるとベストである。



これが通常の起き上がり。



起き上がり攻撃を避けてメガトンパンチだ!!以上3秒台でクリなのである。



カズヤはよくこの起き上がり攻撃をしてくるので後ろにさがらなくてはいけないのだ。

フローチャートA

撃をしてくるときに他のキャラとは違う攻撃をしてくる、ヨシミツ。あとなかなかメガトンパンチが当たらないマーシャル・ロウの二人の相手は"電光石火パターン"がおすすめだ。
　とりあえず出だしに投げを狙うのだが、その①よりもキマらないときが多く、投げ技がパイルドライバーといった特殊投げ（⇧⇨両方のPボタン）であせると入力も変になるのである。
　しかし、1発で投げれた場合はもう勝ったと思ってもいいぞ。
　パイルドライバーで投げると、とりあえずCPUの体力を½奪い残りの半分は1発で殺すことが可能なのである。
　まず投げがキマり、起き上がったときにはCPUと密着状態だが、与えたダメージが多いのですぐには起き上がらないのである。そのときに相手の反対側にレバーを入れて2・5歩、歩いたらメガトンパンチを打つと、ちょうど起き上がってきたCPUにカウンターで入るときがあり、そのときはそれで終わり。
　カウンターじゃないときもあるが、その場合は落ち着いてレバー3回前でダッシュしてから、ハンマーナックル（⇧両方のPボタン）を出せばCPUの起き上がりに当たり殺すことができる。


ヨシミツはこの起き上がり攻撃をよく使うので、速攻パターンその①は使えない。



うまくなれば2分台は簡単に出せるぞ。

最後はやっぱ運だね!

　ここまでふたつのパターンを紹介し説明してきたが、わかってもらえただろうか？
　とりあえず説明した通りにやってパターンが全部つながれば、1分台も夢ではないのでやってほしいが、やはりその①とその②のパターンの出だしが全部運なので、かかるお金もハンパじゃないかもしれない。しかし1分台が出たときの喜びもハンパじゃないのでレッツチャレンジ。
　この他にも違うやりかたのタイムアタックもあるので考えてプレイしてみてほしい。

フローチャートB


まずパイルドライバー狙いで投げる（⇧⇨両方のPボタン）。


投げ終わった後は密着しているが、ダウン攻撃はしないで2・5歩さがる…。


この位置でメガトンパンチを出すと…、


ちょうど起き上がりヒットしてカウンターなら殺せるぞ!!


メガトンパンチがカウンターでヒットしなくても…、


あせらずにダーシュー


起き上がりにハンマーナックルでトドメだ。

鉄拳CPU最速クリアパターン法伝授 第一回 ー絶鳴パターンー

吉光

卍党秘伝の刀術、奥義"絶鳴剣"を駆使したパターンをとくと見よ!

文・工藤・P・吉光
パターン作成、情報提供・(?)R

吉光のタイムアタックとは…

タイムアタックがランキングの対象となる鉄拳。ガンガン入る連続技や威力のある投げ技を有さない吉光で、素早くクリアするためにはどうしても威力がケタ違いなガード不可能"絶鳴剣"を決めるのが最も有効だ。

今回紹介するのはその絶鳴剣を決めるためのパターンだ。まず、CPUに絶鳴剣を決めるための条件から説明していこう。

絶鳴剣を当てるには?

絶鳴剣は出すまでがかなり遅い上に、CPUが最も警戒していて避けられやすい技である。CPUに確実にヒットさせたいのならなんらかの技で相手をダウンさせて、その起き上がりを狙うのがよいが、2つある投げ技も斬哭剣は入るものの、絶鳴剣は出る前に消されてしまう。

では、絶鳴剣のあの長いモーション中、相手を倒していられる技があるのだろうか?、実は一つだけ存在する。それは立ち状態のLKキックである。この技をカウンターでヒットさせれば、絶鳴剣が余裕で入るほどのダウンを奪うことができる。これをパターンに組み込めばOKだ。

その他、絶鳴剣の入るタイミングは、ジャックのボディプレスをうまくスカらせた後にも確実に決められるぞ!

最速パターン伝授!・基本となるふたつのパターン

では、最速基本パターンを2つ紹介しよう。

Ⓐパターン

ラウンド開始直後に忍法卍葛を1~2発当てる。そしてそのガードもしくはヒットしている山中に投げ技の双破( )を入力。たいていは投げられるので、投げ終わったらちょっと前進して相手に近づく。双破は雫とちがってダウンが短いのでCPUはすぐ起き上がろうとする。こちらはすでに近くにいるのでこれにCPUが反応して起き上がり蹴りを出してくる。出される前にあらかじめ後退して、起き上がりに立ち状態の を入力、これがうまく入り、カウンターとなる。後はワンテンポ置いてから の絶鳴剣を重ねる。入ればそれでK・Oだ。

このパターンで注意するのは、

①CPUの起き上がり攻撃をうまく誘うこと

双破で投げた後の接近のしかたとさがるタイミングが難しいので注意してほしい。さがるタイミングの目安は、起き上がり蹴りの声(しないキャラもいる)がしたらさがるとちょうど良いはずだ。

②絶鳴剣の重ね方

カウンターで キックを決めた後、すぐ入力するとスカるのでワンテンポ必ずズラすように。

Bパターン

次にBパターン。これはもはや運のレベル。ラウンド開始時に卍葛を当て、そのまま のアッパーをつなぐ。このアッパーはフッ飛び系のものなので、キャラが空中に浮いたら再度 を入れて空中に浮かし、落ち際に キックを入れ、その起き上がりにAパターン同様に絶鳴剣を重ねてK・O。

このパターンはまれにしか決まらないので参考程度に覚えておいてほしい。

さて、この基本パターンで1~7ステージのキャラには対応できるはずだが、ボスキャラ2人には起き上がりが早いため有効ではない。

今のところガンリュウは卍葛をガードさせ、雫で投げ、大ジャンプで背後に回り込み、起き上がりに キックを合わせ、起き上がりに投げてK・O。平八もこれに似たパターンとなる。

後半2人やSTAGE3は起き上がりによってかなり変化してしまうぞー

以上で吉光の最速パターンを終えるがこれは第一回、新パターンができしだい第2回を掲載する予定です。



この後、素早く入力すれば確実にヒットする。



空中で キックを入れろ!



裏に回って攻撃だ!



まず卍葛をガードさせ…、



すぐ、双破で投げる!



起き上がりに近づいて攻撃を誘い…、



避けつつ キックでカウンター!



ワンテンポおいてから絶鳴剣を入力!



ぐさ!とK・O!気持ちいい。



アッパーで2回浮かせて、

吉光 最速パターン値

STAGE数	平均値	理論値
STAGE 1 ~ STAGE 7	パターンⒶ 8'00 パターンⒷ 6'00	パターンⒶ 7'00 パターンⒷ 4'50
STAGE 8	12'00	10'00
STAGE 9	12'00	10'00
合 計	Ⓐ2分40秒 Ⓑ2分12秒	ⒶⒷ採用 2分00秒~2分18秒

ナックルボムが決め手！
最速パターン キング
開幕エルボースマッシュと倒してからのナックルボムが重要なポイント。

担当：がっきん


このときにレバーとボタンは、すでに入力しておく。

キングを使っての対CPU攻略は今回が初めてだが、いきなりタイムアタック講座をやってみよう。すべてうまく事が運べば、このパターンでも2分を切ることはできる。

ただし、相当なやりこみ回数と運を必要とするので、そう簡単にはいかないのが実際のところ。しかし、2分30秒前後ならすぐに出せるようになるので、ぜひトライしてみてほしい。

エルボースマッシュを仕込もう

まず、ラウンド開始前から技を仕込んでおくことが大事。READYという文字が画面上に現れたら、⇧+LP（エルボースマッシュ）を押しておく。そうすればラウンド開始直後、最も早いタイミングでこの技が出てくれる。これはとても重要なことなので、ぜひ実行してもらいたい。ちなみに、1人目の相手から最後の平八までスタートはすべて同じでOK。

さて、エルボースマッシュを最初に出すわけだが、ここでCPUに対して3通りのパターンが存在する。その相手の行動とは

●立ちガードされる。
●当たる。
●バックステップでかわされる。

とまあこんなところ。これ以外の動きは、ゲームランクがノーマルであればないはずである。

立ちガードされたあとは？

じつはこれがラッキーパターン。立ちガードされているが、キングのエルボースマッシュは「ひるみ技」なので、もう一度エルボースマッシュで相手をダウンさせよう。


相手がひるんだ場合は…、


もう一度エルボースマッシュでダウンさせる。

そのあとは、ダッシュで倒れている相手に急いで近づいて、⇩+LKのサイドキックを当てる。ここまではいいね。

そして、このあと一気にナックルボムでケリをつけてしまう。このパターンだと合計3発ナックルボムを当てるわけだが、最初の1発目はすぐに出し、そこからは少し前に歩いて（ほんのチョット）ナックルボム。

ナックルボム自体は、倒れている相手に当てることはできない。しかし、前述のタイミングで行えば、後転で逃げようとしている相手に当てることができるので、一気にハメてしまおう。

また、このナックルボム連発パターンは、開始直後の動きが違えど、最終的にはこのパターンに持っていく。サクサク出せるようにしておこう。


相手の後転にナックルボム。なれればタイミングは簡単。

当たったあとは？

この場合は、すかさずダッシュしてココナッツクラッシュで投げてしまおう。

ただし、100%成功するわけではなく、返されてしまうときもある。ブラックキングと平八はもちろん、後半に出現した一八、ニーナなどもミスりやすい。まあ、キングは投げ間合いが広いので、恵まれているキャラではある。


当たった場合は…、


ダッシュして投げる。


そして、すぐに小ダウン攻撃。

さて、うまくココナッツクラッシュで投げたあとは、すかさず小のダウン攻撃。バレーは真上に軽く入れてのRPだ。

そのあとは、ナックルボム連発パターンでOK。投げで大きくタイムロスをしているようだが、ナックルボム2発で相手を倒せるので結構早め。

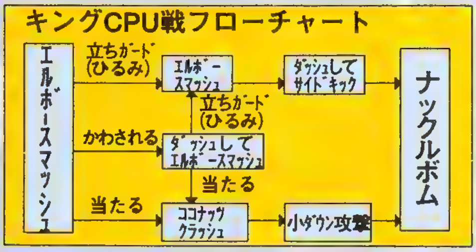
かわされたら？

残念ながら一番タイムをロスする。かわされてしまったら前ダッシュで相手に近づき、再びエルボースマッシュを当てにいこう。ただし、このときに反撃される可能性が高く勝負どころと言える。

ここで、エルボースマッシュが、立ちガードされたか当たったかを判断し、先程のパターンに戻れば一気にいける。

要はエルボースマッシュ後の判断

パターン自体はそれほど難しくなく、タイムアタックにしては安定しているほうだろう。



呼ばれて出てきて、ジョワッチ!

ウルトラ警備隊

まずは、前半2面を攻略していく。この2面で基本操作を覚えよう。

担当：ポップコーン星人㊫

スタートボタンを押してからまずやること、そう機体の選択。どの機体でプレイするかで、ゲームの難度が大きく変わってくる。

オススメの機体は?

このゲームで選べる機体は7種類。機体によって、スピード、ショット形態、ウルトラボムの3つの要素が変わるぞ。



さーて、どれにすっかな?

さて、オススメの機体は、ジェットビートル（ウルトラマン）、タックスペース（エイティー）、シルバーガル（レオ）の3機体だ。攻略中では、この中のジェットビートルを使ったものとして進めていく。

空中敵と地上敵

それでは、まず知っておかないと話にならないことを先に説明しておこう。

敵には空中敵と地上敵の2種類ある。空中敵に自機が接触すると即1機失う。しかし、地上敵に重なっても死ぬことはない（もちろん弾を撃たれなければ）。

シューティングの超基本だが、とても重要なこと。どの敵が空中敵で、どの敵が地上敵なのか必ず覚えよう。



空中物に触れると、ドーン。



でも、地上物は大丈夫。

どの面から始めるか?

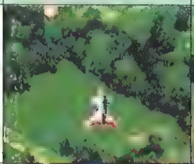
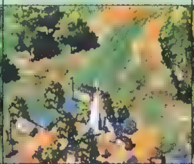
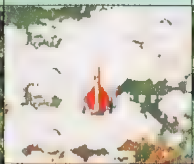
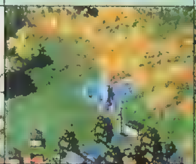
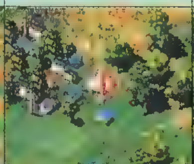
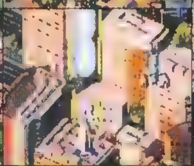
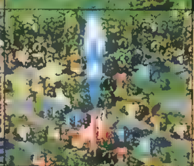
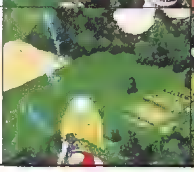
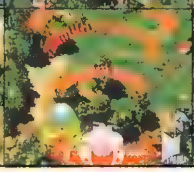
機体を選ぶと、今度は面セレクト画面になる。どの面から始めるかは各自の自由。でも、2面と3面が比較的難しいのでできるだけ前半にもってこよう。

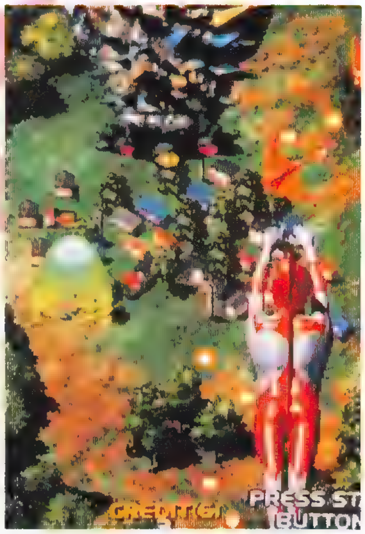
主なスタートパターンは、4－2－3－1と2－4－3－1の2通り。日本面は簡単なので、最後にもってきたほうがいいだろう。もちろん、簡単な日本面も最後だと少し難しくなるけど…。

今回の攻略は、ステージ1（日本）とステージ2（アメリカ）だけ。本当は、4面を一度に攻略すればいいのだが、スペース上どうしてもムリ。スマンス（©C・LAN）。

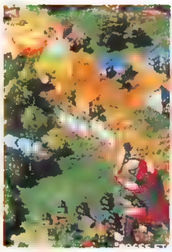
[illegible]

ボンバー使用中の無敵については、前号で触れたが大事なことなので復習しておこう。ボンバーを使うと、お助け

機体名	ジェットビートル	ウルトラホーク	マットアロー	タックスペース	コンドル1号	マッキー3号	シルバーガル
スピード							
ショットパワー							
ボム効果時間							


このときは無敵。

ウルトラマンが出てくるが、このときの自機に注目。自機の周りに緑のオーラ?が出ているはず。このときは完全無敵。地上物であろうが空中物であろうがお構いなしに重なって機雷を連打しよう。


いけーい。

ステージ1 日本

日本ステージの前半は、やわらかいザコがパラパラ出てくるだけだ。レバーをグルグル回しながら機雷ボタンを押してバリアをはれば問題なし。


ザコが出てきたら、


グルグルレバーを回しながら機雷ボタンを押してバリアをはろう。


コイツには、レバー上+機雷で速攻破壊。

大阪城が見えたら、中ボスのゴモラ登場だ。アイテム機に注意して、画面上のほうでゴモラの出現を待とう。

ゴモラが出てきたら、ずっと重なって機雷を撃ち込む。ゴモラが下のほうまで下がったら5WAYを撃ってくるので少し上に移動してかわそう。このあとは、再びゴモラに重なって倒すのみ。


出現から重なって。

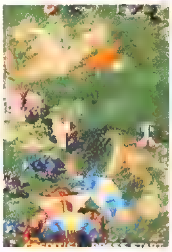

下までゴモラが動いたら、上に動いて5WAYをかわす。

倒すのが遅れた場合は、自機を狙って8WAYを撃ってくる。できることならこの弾の間に入らないようにしよう。

また、ゴモラをうまく半分消すと弾も消える（撃たなくなる）。まあ、そんなに有効なテクじゃないけどね。

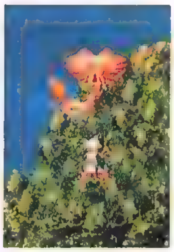

これぐらい消せば、弾を撃たない。

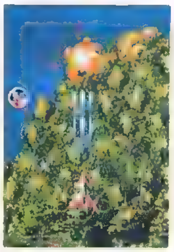
ムリしてここで粘ると、カッターを撃ってくる。8WAY+カッターは激辛なので、この攻撃がくるまでに倒すこと。


これは激辛。

後半のライバルは、ビラ星人。ビラ星人は、ショットを当てるとこちらに寄ってくる性質がある。

まず、レバーを上に入れながら機雷ボタンを押して、機雷を上に飛ばす。この時は、ショットを撃たないこと。こうやって機雷を置いてからショットを撃てば、ビラ星人は機雷に吸い込まれる。この技は、ビラ星人が出てくるところで必ず使うこと。


機雷を置いといて、


ショットを撃って引き寄せる。

ビラ星人さえうまく対処できれば後半も楽勝。川地帯後半のチビバルタンラッシュは、画面の左側のほうにいればやり過ごすことが可能だ。

●バルタン星人

バルタン星人の攻撃は、突進、レーザー、分身、チビバルタン+突進の4種類。この4つの攻撃についてそれぞれ攻略していこう。ちなみに、どの攻撃がどの順にくるかは運。ただし、初めに必ず突進・レーザと攻撃してくる。

突進攻撃は、バルタン星人が自機を狙って突進してくる攻撃。このときは、まずバルタン星人の目の前に移動する。そして、バルタン星人が左手をあげたら下に移動しよう。

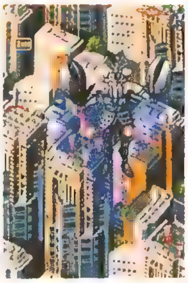
レーザー攻撃は、画面左端か右端にいれば絶対死なない。

バルタン星人が3人になる分身攻撃中は無敵。おとなしくチビバルタンを撃っていよう。

チビバルタン+突進は、バルタン星人が笑いながらチビバルタンを出してくることで判別できる。このときも突進攻撃と同様、目の前に移動する。そして、左手を振り挙げたら突進がくるので左か右に大きくよける。下に移動するとダメ。これは、突進のあとに通常弾攻撃がくるためだ。


左手を挙げたら、


少し下がる。すると、バルタンはほとんど動かない。



左右によけること。

これらがバルタン星人の攻撃。どの攻撃も前触れがあるので楽に対処できるはずだ。

ステージ2 アメリカ

海上が戦いの場になるこのステージ。まず現れるのが、4本触手がついているザコ。ショットで触手を縮めてから機雷を当てよう。



このように触手を撃って縮めないと本体にダメージを与えることはできない。

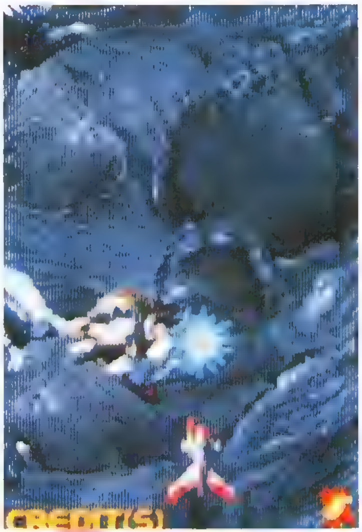
しばらくすると、戦艦が出てくる。ショットではなかなか撃ちきれないので、ここも機雷を使って破壊しよう。

背景が陸上になったら、白くてグルグル回りながら近づいてくる敵が出てくる。この敵、けっこうしつこいので機雷でバリアをはってさっさと倒すこと。

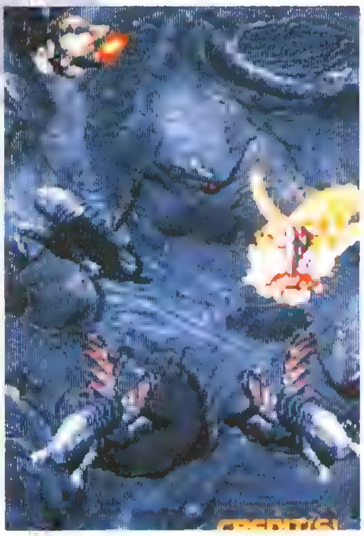


ここもバリア。

雲を抜けると、溶岩地帯へ。ここは、ビラ星人のラッシュ。



左右からいきなりコイツが出る。よーく見ると岩の色が違うところがありここから出る。



円の内側に入って、機雷で一掃しよう。

ヤバくなったらウルトラボムを使うこと。

中ボスはレッドキング。コイツは地上物なので、出現と同時に重なってダメージを与えることができる。特にいやらしい攻撃はこないぞ。

レッドキングのあとに、少しビラ星人が出てきたら再び雲を抜けて海上へ。

雲を抜けるとすぐにバルタン星人の宇宙船が出てくるので機雷を置いておくこと。



ダッシュで前に来てからのダダコネパンチもただの演出。



ここも機雷を置いておくこと。

●キングジョー

各パーツに分かれて出てくるキングジョー。足のパーツに撃ち込めば500点入る。それ以外のパーツは100点だ。

この各パーツの動きも適当。ただし、ある程度自機を狙ってくるが…。とりわけ安地はない。



とにかくよける。

キングジョーの攻撃は、腹からレーザーとタンカー投げの2つのみ。

レーザー攻撃は、チョイチョイチョイとゆっくり動けばいい。スピードの速い機体ならば、ただキングジョーのまわりを1周するだけでOK。でも、上から出てくるアイテム機に注意しよう。

タンカーは破壊可能。機雷を目の前に置いておけばいい。



タンカーは…、



機雷で破壊できる。



上に行ったときにアイテム機が出現するとピンチ。ちゃんとアイテム機の周期を見切れ。



上級コース大紹介!

セガラリー・チャンピオンシップ

最難関のこのコース。
コース全体を見ることで、
さらにそれを実感する!

担当：ラリ〜〜スト　ずるずる

チャンピオンシップモード



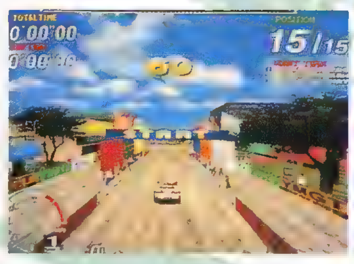
トータルな走りを要求！

コインを投入し、マシンを選ぶ前に必要なのが、プラクティクスモードとチャンピオンシップモードというふたつのモード選択。

このふたつは、前者が、初級、中級、上級の各コースを、3周、2周、2周する単体のもので、後者が、初級、中級、上級のコースを1周ずつ、1レグという形でレースを展開していくものだ。

周回するモードは、コース上に自分以外のマシンは1台だけ。1対1というもの。





レグ形式で進むモードは、初級スタート時の順位を15位となり、そこから上へ昇っていくというもの。中級、上級へは、少しずつ順位を上げていく形となる。



逆走もできる！

3DCGで作られているこのゲーム。セガの最近のドライブゲームではもはや当たり前となった「逆走」ができるのだ。



昨年発売された「デイトナUSA」では、逆走してもレースになるというモードがあったが、このゲームでは、残念ながらそこまでは作られていない。



ラリーというモータースポーツのルールから考えても、逆に走ることの意味のなさは誰もがわかること。

そのルールからすると、逆走しても仕方がない。なくてもいいのではと思いがちだが、あらゆる方向に走ることが可能だということも、3DCGならではのこと。

まじめに走っていれば気づかないことなのだが、よーく考えればセガの3DCG。逆走できなきゃやっぱ面白くないよね。どこまで走れるか、試してみてはいかが。



上級
変化にとんだコース



今回マップ付きで紹介するコースは、3つある中で一番キツいコーナーがいっぱい存在する上級コースである。舞台は、ヨーロッパ。そのイメージは、古風な街の中からスタートし、郊外へ抜け、古城を横に見ながら少しずつ山岳地帯へ。

山岳地帯は、岩が目前にまでせまるほどの迫力！エスケープゾーンなどないコースを走り抜け、中盤からは森林地帯へ入り、そして街を抜け、再び森林地帯へ入り、ゴールへ抜け、スタートした街へ戻ってくる展開となっている。

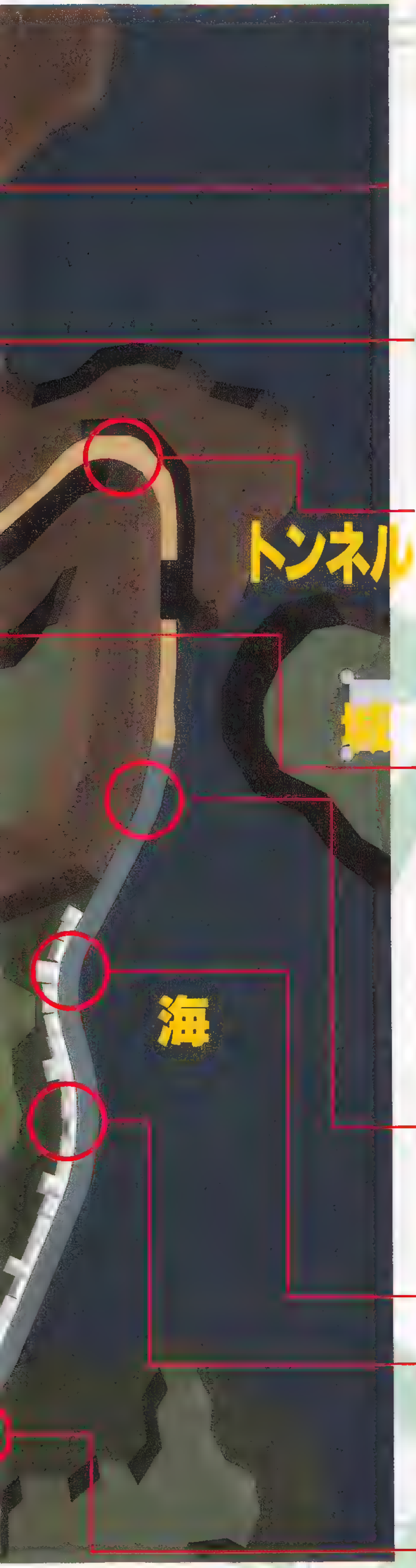
上級では、より高度なテクニックを必要とする。

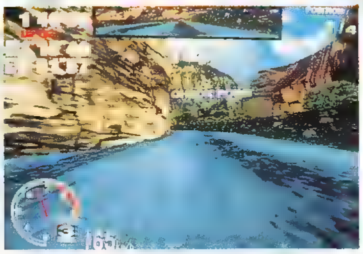
例えば、道幅が狭いとか、エスケープゾーンがないとか、アップダウンがあったり、急カーブがあったり。

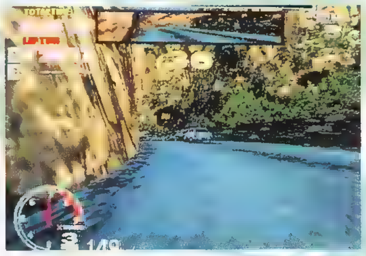
中級で養ったテクニックをさらに磨くために作られたといってもいいこのコース。

全身をセンサーにして走らないと反応すらできないといっていいだろう(言い過ぎ?)。

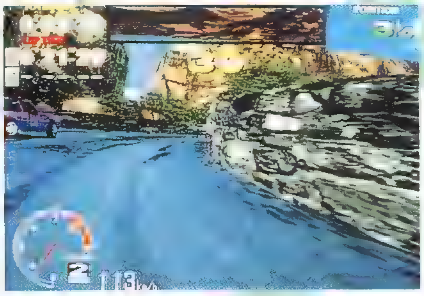
ゲームをやっている中で、よく変化する自然状況を観光するわけにはいかないが、その絵の描き込みにもちょっと目を向けてくれるとこのゲームのすばらしさ、すごさを感じることができるはずだぞ。




















ヘアピン
村
岩場
村
森林
街
スタート▶

CYBER COMMANDO

サイバーコマンド
ウラヌス救出作戦 成功への軌跡 対CPU戦攻略

今回で最終回! ラスボスまで一気に攻略すると同時にエンディングも大公開!

担当:K.K　雪風

GENERAL-D 撃破への道

ラーマを守る最後の敵、"GENERAL-D" 全身全霊を持って撃破せよ!

いよいよラストガーディアンビークルのGENERAL-D(以降G-Dと略)の攻略に入る。

G-Dは主武装のファルシオンミサイルと副武装の○○○○○レーザーが威力、ホーミング性、強運どれをとってもかなり性能が高い。特に、ファルシオンミサイルは弾道が読みにくいので正面から撃たれると避けるのはかなりキツイだろう。

G-Dと戦うのに最も有効なのはやはり、隠れつつ攻撃するのが良いだろう。



らせんを描く、ファルシオンミサイルは避けにくい。

G-Dはアルゴリズム上か、かなり、こちらに向かってくる傾向がある。通路の中心にいると、G-Dは隠れずに、その通路に現れてくれる。これで一度通路内に誘い込み、自分は隠れつつ攻撃するのが基本となる。G-Dは機体が大きいため、そういう状態ではほとんど避けないはず。とりあえず主武装を当てるだけ当てたら再度距離をとって、補給、完了したら、また誘って繰り返す。これでOKだ。



ワザと通路に出ておいて。G-Dのを誘い込みつつ攻撃。



隠れてしまえばミサイルも怖くはないぞ。

GENERAL-D 攻略① 接近戦を行う場合

基本戦法がわかったとはいえ、この方法だと遠距離戦ばかりになり、タイムオーバーになりがち。ある程度接近戦も行ったほうがよい。

接近戦は機体によって攻め方が違うので機体別に説明していこう。

パースウェイダーで接近する場合

パースウェイダーの機動力ならばG-Dの機動力を少し上回っているので接近しつつ、G-Dの周りを回ることは可能だが、できることなら副装備がギリギリ当たる間合いを最も近づいた間合いとして戦うのがベスト。これはパースウェイダーが避けにくい機体だからである。

やはり、パースウェイダーは○の写真のように、左側を出すようにして攻撃を避けつつ、副装備も当てるのがベストだろう。



副装備を当てる間合でこんな風にするのがベスト!

ピースキーパーで接近する場合

ピースキーパーは機動力が実は高いので接近しやすく、周りを回る戦法もとれなくはないが、いかんせん主武装の弾数と威力が少なく、副武装も少し頼りない。そんなことからタイムアップしそうな時以外はやはりムリして近づかない方がいい。ピースキーパーはミサイルが5発出るがホーミングしないので基本戦法をとる時は通路に入り込んでくるぐらいまでG-Dを誘導しないとダメだぞー!

ムラサメ ワイルドベアで接近する場合

ムラサメとワイルドベアのこのコンビは、主武装主体で基本通り戦えばまず問題はないはず。逆にこの2機種は近づかれたらかなりの大ダメージを覚悟しなくてはならない。

その辺を頭において戦おう。



重装機は近づかれるとかなりキツそうだ。

アンドロメダ&ブワードアーで接近戦をする場合

この2機種は機動力が高すぎるぐらいあるので近づくにはまったく問題ないだろう。しかし、装甲が薄いので、決して当たらない自信のある人のみだ。接近できたらG-Dの周りを回りつつ、思いっきり攻撃を叩き込んでやろう。



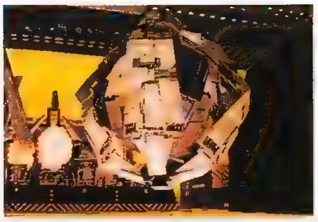
スピードキャラも調子に乗るとこんな結果に…。

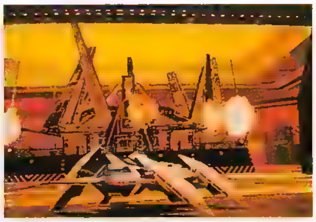
全体的に遠回で戦えば安定するG-D。ムリをして先手をとられることを警戒すれば意外と楽なキャラだ。

ラスボス ナイトメア攻略

GENERAL-Dがラスボスではない!
ラーマの頭脳部、ナイトメアがラスボスだ!!

GENERAL-Dを倒すと、ラーマ本体への攻撃シーンへと変わる。感動のエンディングかと思いきや、ラーマの中心部からあやしい球体が接近、脱出をしようとラーマに背を向けた君たちに襲いかかる。そう、これが真のラスボス"ナイトメア"だ!


後ににじるこの球体こそナイトメアだ。


ラーマ破壊！脱出だ！

ナイトメア攻略① 背後からの攻撃を避けろ

では早速攻略していこう。ナイトメアと戦う時、デモの関係から必ず背後をとられ、しかも攻撃される所から始まる。この攻撃は喰うとちゃんとダメージになってしまう。

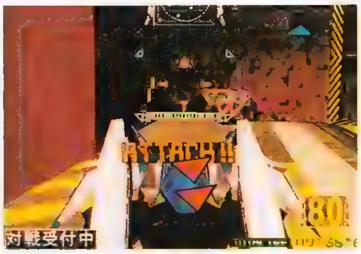
一見すると避けれなそうなこの攻撃、実はワイルドベア以外は避けることが可能だ。

避け方は簡単。ただ、タイミングよく真横、できれば左に切るだけでよい。

タイミングのとり方については、機体によって少し違うが、大体、ナイトメアのデータが消えた瞬間ぐらいから入力するとよい。機動性の高い機体はデーターが消えて、ちょっとだけ（0.5秒ぐらい）まってから入力。遅い機体はデーターが消えたら即入力だ。ちなみに先にレバーを真横に入力しっぱなしでも避ける時はあったが、たいていはホーミングされるのできちんとタイミングよく入力しよう。



ナイトメアのデータが消えるこのぐらいから一気に入力。



ほら避けれたぞ！機体によってタイミングが違うので注意。

ナイトメア攻略② ナイトメアの武装装甲について

次にナイトメアの武装などについて説明しよう。

●武装について

主武装は弾速がかなり早いブードゥのミサイルとよく似ている。威力はそこそこだが、リロードがかなり長い。約4秒近くかかるらしく、一度避けると接近戦をしていてもそうは撃ってこない。

副武装はブゥードゥーの猟犬ミサイルの炎版みたいなやつを出してくる。威力はないが、削られやすいので注意。

●装甲と機動性

写真を見てもわかるようにかなり小さい。このためか、動きはなかなか早いものの、装甲はガーディアンビークルたちに比べるとかなり落ちる。意外と数発の主武装で倒せちゃうぐらいだ。

性能は全体的にブゥードゥーに似ているようだ。



主武装はとにかく早い。下にある炎は副武装。

ナイトメア攻略③ 撃たせてから接近せよ!

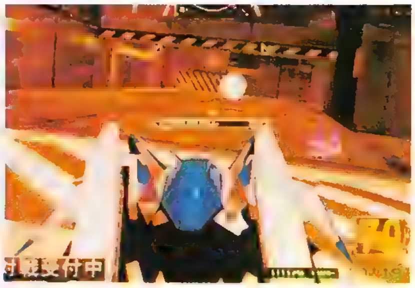
性能を見る限りではさほど強力なボスではない。強いといえば主武装がかなり速いので、避けづらいところぐらい。行動パターンもこちらのミサイルを露骨に避けたりしないので、距離を中心ぐらいにとっておき、隠れながらミサイルをナイトメアの行き先に置いておくような感じで撃っているだけでも勝てる。ワイルドベアやムラサメだとホーミングが強力なせいか、かなり当たりまくるぞー!

この他、ナイトメアの主武装のリロードの遅さを利用して、とりあえず一発撃たせておき、一気に接近して副武装を混えた総攻撃を3秒ぐらい続ける。接近のしかたも適当でよい。リロードが終りそうだと思ったら即隠れ、また撃たせる。これを繰り返すだけでもOK。この接近パターンで重要なのが、ナイトメアのリロードタイムを把握すること。

撃ってから約4秒。自分の頭の中で常にカウントしておくと良い。



適当にミサイルを撃つだけで当たる。楽だ。


撃たせておいて接近戦だ。しかし無理は禁物。

意外と楽勝のナイトメア。あせって攻めたりすると痛い目にあう。慎重に慎重を重ねて戦おうー!

ウラヌス救出作戦の報告書

今回で最終回のCPU戦。特別にエンディングをご披露しよう!またもストーリー調だ!

ナイトメアとの死闘の後で…





コンピューターラーマの心臓部であった"ナイトメア"が破壊されたことによりラーマが設置されていたフロア自体の崩壊が始まった。ビークルを高速移動モードに切り替え、スティックを倒して90度方向転換を行う。

方向転換と同時にスロットルを一気に引き、最高速まで速度を上げる。その瞬間、後方から爆音がせまり、閃光がビークルをつつむ。激しい振動と豪音で一瞬ではあるが気を失ったらしい。

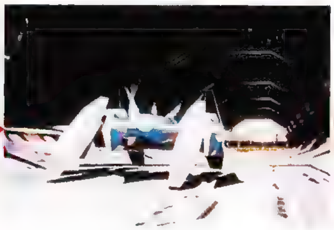
気が付くとビークルは通路を全速力で走行していた。

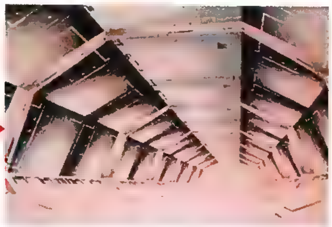
どうやら助かったらしい。本部から通信が入り、ウラヌスの機能が回復され、軌道修正に成功。地球への衝突はさけたとのことだ。

ホッと一息をつき、作戦が成功に終わったことを実感する。ビークルの速度を調整し、侵入してきたコロニーの港へと針路をとった。













報告書

コロニー"ウラヌス"を離れつつ、今回の作戦報告書をまとめる。

ウラヌス救出作戦について

●第一次交戦

ウラヌス侵入に成功後、進路を抜け、都市部へと侵攻。3機のビークルに迎撃されるもこれを撃破、公園へと進路をとる。

●第二次交戦

公園内にも3機のビークルが配置されていた。ラーマのあるタワーブロックにはここを抜けるしかない。3機を破壊し、通路を通り、タワーブロックの工場へと侵入する。

●第三次交戦

タワー1Fの工場ブロックに突入。ここでメタルサーペントと交戦。

●第四次交戦

メタルサーペント撃破後、逆側のエレベーターより2Fへ。ラフレシアと交戦し、からくも撃破に成功。ラーマの設置された3Fへと侵攻を開始する。

●第5次交戦

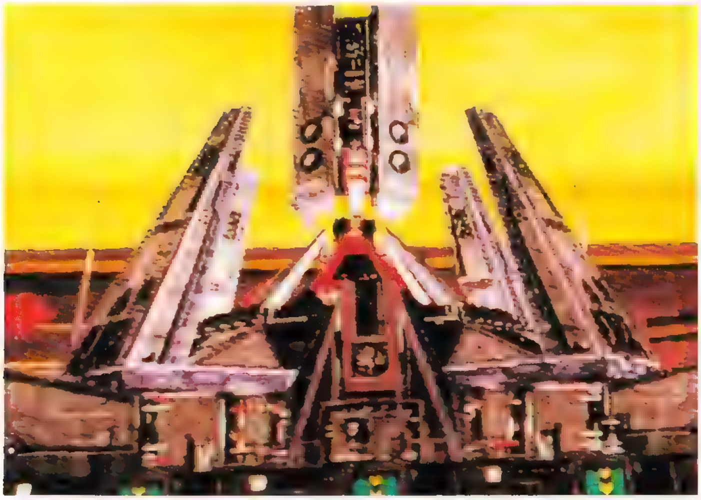
ラーマを守るGENERAL-Dを撃破。ラーマに直接攻撃をかける。その後、ナイトメアの奇襲を受けるがこれを撃破し、タワーブロックより脱出。

作戦に成功。ウラヌスは地球との衝突コースを避けた。作戦開始より4時間32分で任務完了を確認する。

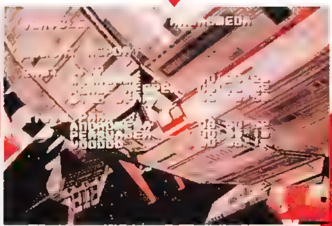
ラーマの暴走の原因は未だ不明であるが、目下、調査中。

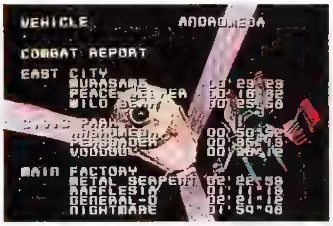
これにて報告を終了する。

アンドロメダ
パーソナルコード　雪風
報告　K・K









連続技をつなげよう会発足

ダブルドラゴン

ジャンプから、めくりから、果てはショートダッシュや移動通常技などから連続技を狙おう。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

連続技の条件

ダブルドラゴンの魅力を存分にわかってもらうには、連続技を攻略しなければならないだろう。

このゲームでは、ジャンプ攻撃・めくり攻撃・ダッシュからの攻撃・しゃがみガードできない移動通常技などから、着地して小攻撃→中攻撃→必殺技などといった連続技が可能である。

ダッシュや移動技からのつなぎが、このゲームならではの要素といっていいだろう。対戦においてもCPUにおいても、これら連続技を狙っていくのが正しい楽しみかたとも言える。

では、早速今回は、半分の5人分（残りは次回）の連続技セレクションをいってみよう。

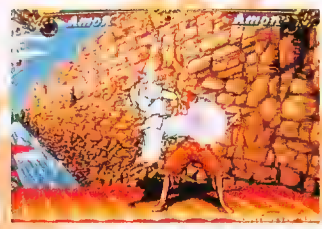
ダッシュからつなぐ

その前に、ここでダッシュ攻撃から通常技へのつなぎかたを見てみよう。

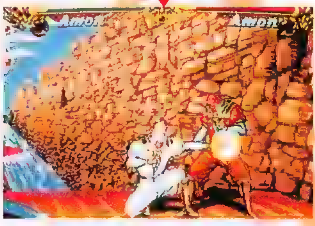
まず、相手に対してダッシュする。ショートダッシュから、特強（Dボタン）攻撃を連打しよう。ダッシュからの特強は、2発出るのが多いので、これだけでまず2HIT。

で、そこから、着地と同時に小技を、入るだけ入れる。

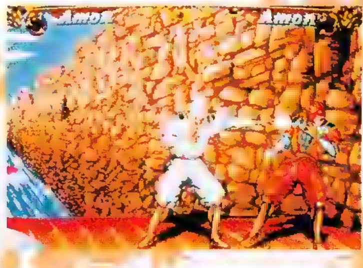
で、最後に立ちの中攻撃（Bボタン）などを入れ、それにキャンセルをかけて必殺技につなぐ、といった寸法だ。



特強ダッシュは2発当たるのが多いぞ。



さらに着地に通常技。可能な限り入れる。



まだまだ。リーチのある立ち技に切り換えてから…、



最後に必殺技。これで決まり！

必殺技が多段ヒットするものであれば、6～7HITなんて軽々出せる。狙っていこう。

移動技からつなぐ

アモンやブルノフなど、特強攻撃で、なおかつしゃがみガード不可の通常技を持っているキャラは、そこから連続技に持っていける。しゃがみガードできない技なのでその効果は言わずもがとも…！



しゃがみガードできない立ち技から…、



足払い系の技につなぐ。効果バツグン。

つなぎかたはカンタンだが、狙って出していくのには練習が必要だぞ。

では各キャラごとに連続技を紹介するとしよう。

ビリー 龍尾旋で7HIT!!

まず、普通にめくり攻撃から行く場合。

●めくり大(C)→立ち中(B)→キャンセル龍尾旋(大)

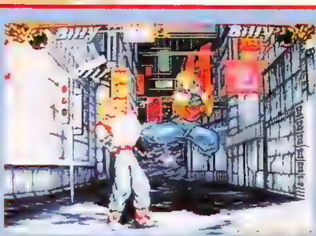
立ち中からの龍尾旋が、中だと6HITどまりになってしまう。すばやくCボタンを連打して、大の龍尾旋が出るようにしよう。7HIT。



めくりは浅めに当てよう。



立ち中をキャンセルして…、



龍尾旋。大で出せば7HITだ。



ほら、このとおり。

●ダッシュ特強×2→立ち中→キャンセル龍尾旋

ダッシュの特強を2発当てるのがポイント。そこから立ち中につなぎ、すかさずキャンセルして龍尾旋で6HIT。

これのバリエーションとして、特強からしゃがみ小×2発（目押し）→キャンセル裂空破というのもある。こっちのが難度は高め。



裂空破でもつながるのだ。HIT数は少なめ。

ビリーとジミーは技が似ているが、龍尾旋があるぶんビリーのほうがHIT数を稼げる。

小技ペチペチ7HIT
レベッカ

レベッカの連続技は、小技の連打がポイント。ギリギリのつなぎだから練習あるのみ。

●めくり大・しゃがみ小(2発出る技)×2セット・立ち中・飛蝶斬

めくり攻撃は、引きつけなくても、浅めの打点からつながる。逆に引きつけるとめくれないのでダメだ。
しゃがみ小は2発1セットなので計4発当たる。そこからの立ち中がギリギリ届いて、さらにそれをキャンセルするのだから、結構ムズい。結果7HITだ。

●ダッシュ特強×2・しゃがみ小×2セット・立ち中・飛蝶斬

例によってダッシュ攻撃を2発当てる。
そこからは、しゃがみ小→立ち中→飛蝶斬までは同じ。6HITだ。



まず、めくりの大から…、



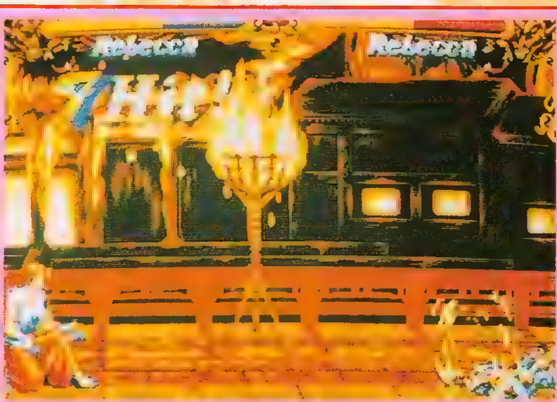
しゃがみの小攻撃をペシペシペシペシ…。



さらに立ち中につないで…、



最後はやっぱり飛蝶斬。グー。



でもって、7HIT。やっぱりグー。

段数は威力で補え!
ブルノフ

ブルノフは必殺技が出るのが遅めで、小技数発~必殺技、というのができないので、段数は少なめ。でも威力は大きいのがそろってるぞ。

●ジャンプ特強もしくはダッシュ特強・しゃがみ特強×2

3HITだけど強力。ダッシュやジャンプの特強から、すかさずしゃがみ特強をHITさせるのを心がけよう。

●めくり中・しゃがみ小・キャノンボール

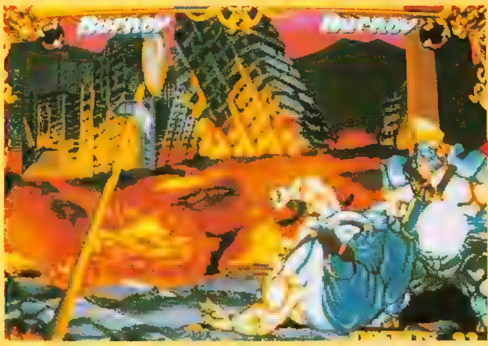
またもや3HIT。めくりのボディプレスは浅めに当てること。

●めくり中・しゃがみ小×4

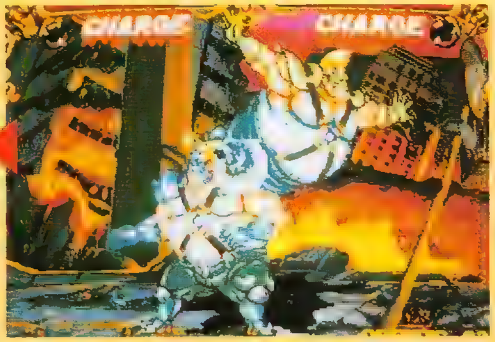
ブルノフ最大と思われる。5HITだが、威力は低め。



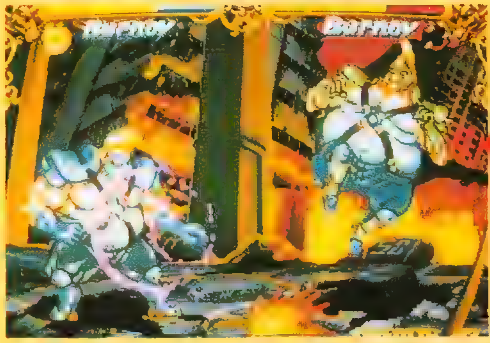
ジャンプもしくはダッシュなどから特強。



着地でゴロンゴロンと…3HIT。



ボディを浅めに当てること。



小攻撃は一発からのみキャノンボールが連続になるぞ。


ペシペシペシペシ。5HITだ。

こいつも小技がつながるぞ
アモン

アモンは小技さえ入れれば、すかさず刺鳳拳につなげられるのでお手軽キャラかも。

●めくり大→しゃがみ小×3→立ち小→刺鳳拳

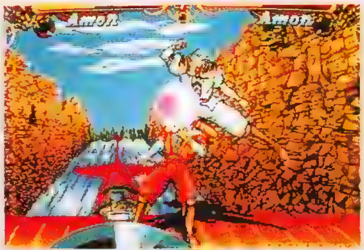
小攻撃のつなぎは、全部目押しでやったほうが良好。

最後の刺鳳拳は、ボタンをよけいに押してしまうと、反対にまわってしまうので連続技にならなくなる。なのでこれも目押しで1回だけボタンを押すようにする。6HIT。

●ダッシュ特強×2→しゃがみ小×2→立ち小→刺鳳拳

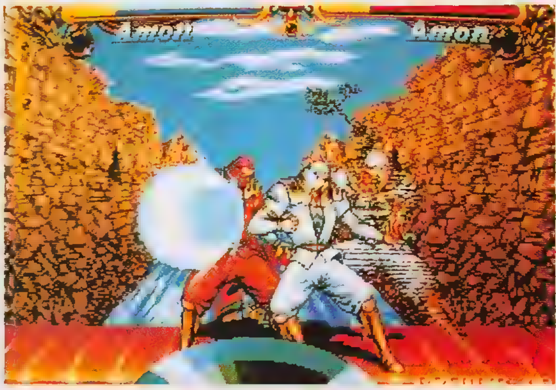
このキャラもダッシュ特強が2発入る。この場合はしゃがみ小を一発少なくしないと入らない。なので結局6HIT止まり。

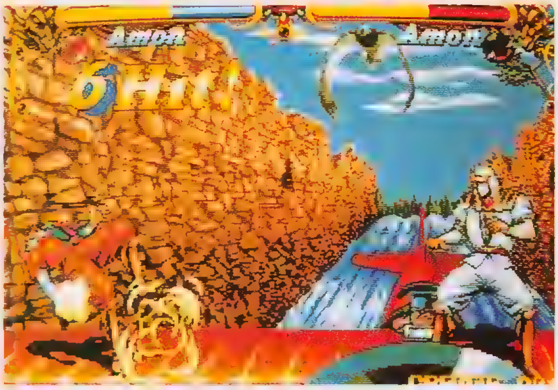
ちなみに、アモンは移動通常技（立ちの特強）からもしゃがみ小がつながり、連続技が入る。対戦するなら狙おう。お手軽だし使いやすいぞ。


めくりの大攻撃。もはや基本だね。


しゃがみの小をペシペシペシ…。


立ち小へのつなぎがポイント。


キャンセル刺鳳拳。ボタンを押しすぎない様に。


でもって6HIT完成だ。

2ケタコンボの強力野郎
チェンフー

チェンフーは、投げが使える。相手を一定時間動けなくできるのだ。そしてそこからの連続技が、これまたグー。やればやるだけつながっちゃうぞ。

●めくり大→立ち特強2発→酔虎烈打（特強）

酔虎烈打だけで6発も入る（特強のみ）のがオイシイ。しかもボタンを押し換える必要もなく、出すのが楽だ。

こんなに簡単な連続技で9HITもしちゃっていいのか。

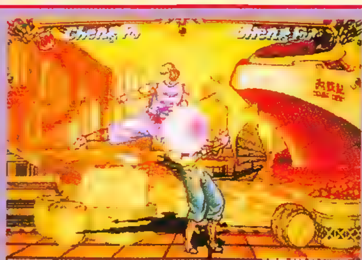
●ダッシュ大→立ち特強×2発→酔虎烈打

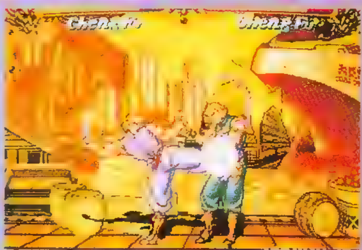
立ちの特強は近距離のものにならないとキャンセルができないので、そこには注意すること。キャンセルをかけるのは2発めね。

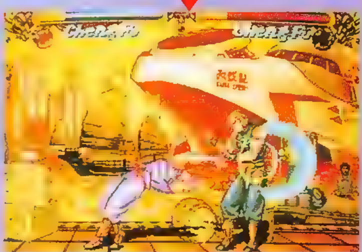
こちらは、ダッシュ攻撃から入れるバージョン。これまたお手軽だが、立ち特強を近距離にするには、引きつけないとダメ。

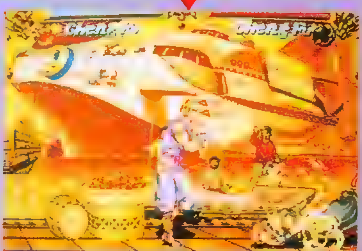
●めくり大→立ち特強×2→酔虎烈打

これは、めくりからの9HITのスペシャル付きバージョン。これなら、最大で10HITまでする。とにかくハデだから狙ってみて。


やはりめくりは大攻撃だ。


立ち特強は近距離のやつでないとダメ。2発めが当たったら…、


キャンセルして、特強の酔虎烈打。ガンガン入って…、


のわんと9HIT。グー。


最後を超必にすれば、な何と10HITコンボだ！

オンロード、オフロードあり〜のラリーゲーム登場!

バックファイア!

ラリーブームの到来!これからはオンロードだけのドライブ・ゲームじゃあ時代遅れだぜえい!

担当：ずるずる

本格ラリーゲームをデータイーストが作ったぞ!

現実の話から入ると、現在、世界を転戦するラリーがヨーロッパを中心として行われているが、その人気の高さは、あのフォーミュラーをもしのぐほどのもの。

日本では、道路交通法により、公道でのレースは行われないため、決められた地域、レース場だけでしかラリーは行うことができない。

そのため、その活動はあまり表には出てこず、モータースポーツの中では（日本の）ややマイナーな地位となっている。

しかし、マシンを見てみると、世界で行われている代表的なラリーでは、日本車が大活躍をしている。

身近な車が、世界のトップレベルで争っているなんて。それも市販車ベースのものー

こんなすごい出来事が起きているのになぜ盛り上がらないのだろうかと思っていたところに、ここ最近、各メーカーから続々とラリーゲームが出てくるようになった。

これは一種のブームとも言えることではないだろうか。

そのブームに乗るべく、データイーストからもついにラリーゲームが出ることになった。その名は「バックファイア!」



4WDのマシンとFFのマシン。君はどちらの性能で走る?



ブロン、ブロロン…さあスタート!差をつけてやるぜ!

ラリーの面白さを体験できる!

自然を相手にするドライブレースであるラリー。それをゲームにするとなると、やはり気になるのはレース場として設定されるステージだろう。

そのステージは、いわゆるスペシャルステージのような特設ステージや、ヒルクライム、ジムカーナといった全開バリバリだぜーというよりは、どれだけ高度なテクニックを持っているのかを競うステージ構成となっている。

やはりラリーは、ドライバーの腕が勝負を決める。その面白さが、味わえるゲームだ。

通信可能!1人でやる?2人でやる?

このゲームの特徴として、なんと1枚の基板で2代の筐体へ別々の絵を出すことが出きるという優れた性能を持っている。

これにより、筐体1台では1人でしか選ぶことができないところが、筐体が2台さえあれば、基板1枚のみで、すぐ通信対戦ができるようになるのだ。なんてお得な基板なんでしょうか。

これにより、1人でタイム



ズザーッ!おっとおっと!滑りすぎに注意。カウンターだー

ニューゲームジャングル



この迫力を見よ！マシンが横になるこの迫力を！これがラリー。

アタックしてもよし、2人でレースを楽しんでもよし。楽しみ方が増えていいよね。

ビジュアルは横画面で斜め上からの見下ろすタイプ

このゲームをプレイする場合、自分のマシンはどう見えるのかというと、斜め上から見下ろす形となっていて、かなり大きめなマシンがその画面内の中心にくるようになっている。

背景があまり映し出されないのでコースの把握が難しいが、そこは早めに指示の出る看板に注意しながら走るようにし、次のカーブに反応できるようにしたい。

操作は簡単！車は2タイプあり！

このラリーゲームの操作系は、レバー1本に、アクセルと、ブレーキとなる2つのボタンのみ。アクセルは、押せば加速、離せばエンジンブレーキとなる。

レバーは、2方向と8方向を選択する。

マシンのタイプは、4WDハイパワースポーツカーと、もう1つは、FFホットハッチバックのマシンである。

2つのマシンの最高速度は同じなのだが、駆動方式の違いからくる走りの性格で、コーナーリングの抜け方を変えないとならないマニア指向の設定となっている。

なかなかニクイ演出だよね。



チェックポイントを通過し、タイムが増え、さらに先へ進める。

ステージは全部で6つ！

●ステージ1
BIG VALLEY
（イージータイプ 2周）
峠のオンロードコース。

●ステージ2
PALM ISLAND
（イージータイプ 2周）
広大な砂丘の中のオフロードコース。

●ステージ3
MEADOW HEIGHTS
（ミディアムタイプ 4周）
高原の平坦なオン・オフロード複合コース。

●ステージ4
WHITE HAT HILL
（ミディアムタイプ 1周）
山岳のオフロードコース。

●ステージ5
GYMKHANA
（ザ・スタジアム）
（ハードタイプ 3周）
広大な敷地に特設されたオンロードコース。

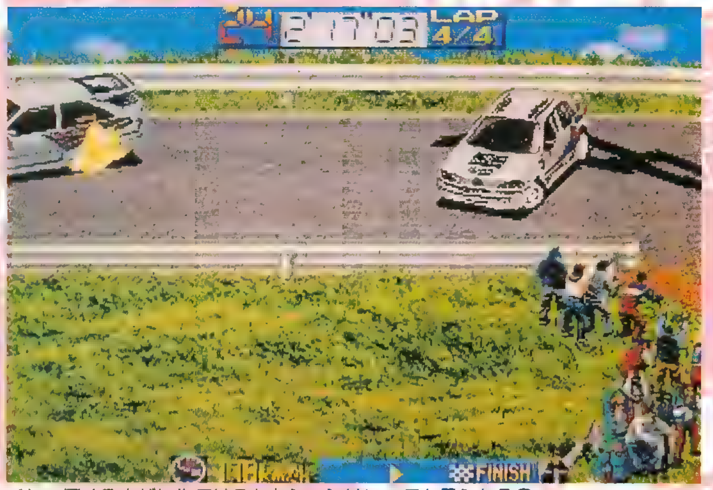
●ステージ6
PALE LAKE
（ハードタイプ 2周）
湖を周回するオフロードコース。

各コースは、規定時間以内にチェックポイントを通過し、ゴールを目指す。

コースを攻め、マシンをコントロールし、無事ゴールに着く。これがまた難しいんだ。



バトルに夢中になりすぎると、すーぐダートに出てしまうぞ。



ぐわっ何する！バトルではこんなシーンはいつでも見られる？

バーチャシリーズがスポーツ界にも進出だ!!

VIRTUA STRIKER

あのW杯の興奮が、AM２研の最新技術で蘇る!当然各国のデータも忠実に再現されているぞ。

担当：TEZU





選手もポリゴンなら……



スタジアムも当然ポリゴン！

AM2研のバーチャシリーズは、レース、格闘、ガンシューと、すべてのジャンルでクオリティの高いゲームを作り上げてきたよね。そのAM2研の次なる標的はスポーツゲーム。あのワールドカップを、究極のポリゴン技術と緻密なデータで完全に、いや、本物以上にリアルに表現しているのだ。

今回はちょっと趣を変え、ゲーム内容以外にも、去年行われたアメリカW杯についても触れていこう。



大会形式はトーナメント戦。1つの負けも許されないぞ。

とりあえず操作方法の説明だ

このゲームで使用するボタンは3つ。基本的にAがショートパス、Bがロングパス、Cがシュートになっている。

Cボタンでのシュートは、ボタンを押し続けることによってパワーを溜めることができる。パワーを溜めてからシュートを放てば、高い弾道で威力のあるシュートが撃てるぞ。

ディフェンスの場合、Aボタンでスライディングを仕掛けるようになっている。

これらの操作は、今までのサッカーゲームに比べて特に大きく変わっているわけではないのだ。

3Dで動くからといって、決して操作が難しいわけではないので安心してプレイしてくれ。



スルーパスを決めろ！



フェイントでディフェンダーをかわす。とにかく動きがイイのだ。

動きは3Dでも操作はとってもシンプル



カミソリタックルだ！



サイドからのセンタリング！



球に気合を込めろ！



行け！ダイビングヘッド！

試合形式やゲームモードについて

全18チームでトーナメント戦を行い、そこで優勝するのが目的だ。予選はないので勝ち点制もない。よって、とにかく勝ち進むしかないのだ。

2人同時プレイも当然可能になっているし、ゴールシーンのリプレイ機能もポリゴン技術を生かした派手な映像で再現されるのだ。

とにかく動きまくるリプレイ画面!

ここで視点が変わって……



ドリブルで突破じゃい〜



黄金の左足が炸裂!



ズームアップの視点から…、



ジャンプしてトラップ!



よっしゃあ、見事ゲット!!



ゴール前の駆け引きも大事!!

アメリカでの激闘を振り返る主要チーム紹介

ここではアメリカW杯での結果を基に、いくつかのチームを紹介していこう。あの激闘を思い出せば、チームへの思い入れも高まるってもんだよね。さあ、キミのお気に入りのチームはどこかな?

●ブラジル(優勝)

前回のW杯で一番バランスが取れていたチーム。イタリアとの決勝では時間内に決着がつかず、決勝としては史上初のPK戦にまでもつれ込んだのは記憶に新しい。

●イタリア(準優勝)

大会序盤は絶不調で予選をぎりぎりで突破。大会が進むに連れエースが調子を取り戻すと、持ち前の力を発揮し、見事決勝まで進む。

●スウェーデン(3位)

超大型ストライカーを擁する北欧の強豪。大会前の予想を覆して3位にくい込んだ。高さを生かした攻撃力が魅力。

●ドイツ(ベスト8)

前々回イタリアW杯の覇者。チーム全体の高齢化がたたり、連日の猛暑による過酷な戦いに耐えられなかったようだ。

●アメリカ(ベスト16)

GKを中心とした守備型のチーム。アメフトとサッカーを掛け持ちする選手がいたりと、妙な経歴を持つ選手が多いチームだ。

●アルゼンチン(ベスト16)

良くも悪くも注目を浴びたのがアルゼンチン。麻薬事件が発覚すると共にチームは勢いを失っていき、決勝トーナメントの1回戦で姿を消した。

●コロンビア(予選リーグ敗退)

多くのスーパースターがいたにもかかわらず、予想外の予選敗退。オウンゴールを侵した選手が射殺されるというショッキングな事件もあった。

●韓国(予選リーグ敗退)

日本とは宿命のライバル関係にある韓国。スピードのある攻撃が持ち味。本大会では、スペインに引き分けるという健闘を見せた。

●日本(地域予選敗退)

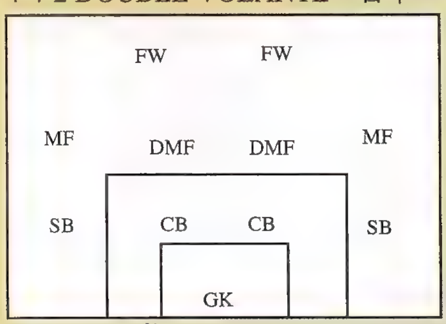
「ドーハの悲劇」はほとんどの人がテレビで見ていたハズ。愛国心あふれる人は、この雪辱をゲームで晴らそう。

この他にも選択できるチームは数多く用意されている。さらに、国ごとにフォーメーションもきちんと設定されている。今回は例として、日本のフォーメーションを載せておいたので参考にしてほしい。

この「バーチャストライカー」、サッカーファンは当然として、今までスポーツゲームを敬遠していた人も、是非プレイしてみてほしい。この動きを実際に体験するだけでもプレイする価値はあるぞ。

発売はもう少し先になるので、アーケードに登場するのを楽しみに待っていてくれ。

4-4-2 DOUBLE VOLANTE 日本



FW:フォワード
MF:ミッドフィルダー
DMF:ディフェンシブミッドフィルダー
SB:サイドバック
CB:センターバック
GK:ゴールキーパー

(※発売時、変更の可能性あり)

再び世界の頂点を目指せ!

得点王3 栄光への挑戦

人気サッカーゲームがまたまたグレードアップして帰ってきたぞ。

担当：たてしゅーた
&
オレンジ軍団

栄冠をつかめ！世界の強豪が再集結

実写撮り込みのフィールド画面、各チームごとに細かく設定されたデータ等、雰囲気をガラリと変えてプレイヤーを驚かせた得点王2。その続編である得点王3は、画面を見ただけでは前作と見分けがつかないかもしれない。

しかし、目には見えない部分に改良を施したことによってまた一段と面白さが増しているのだ。まずは主な変更点を紹介していこう。

①操作系

8方向レバーとABCの3ボタンを使用するのは前作と同じ。唯一の変更点は防御時に、Cボタンで動かせるプレイヤーを変更できるようになったことである。それはもう「ありがたい!」の一言。ゲーム展開がよりスピーディーになることウケアイだ。

②チームデータ

まず参加国数が48から64カ国に増加。そして強化項目にテクニック強化が追加された。もちろん4－4－2や3－5－2などのフォーメーションも細かく設定されているぞ。



ヨーロッパの強豪、オランダは伝統?の3－4－3だ。

③エースがいなくなった

得点王シリーズでは欠かせないエースの存在。ところが今回はエースがいないのだ。

それに代わって登場したのがキャプテンだ。必ずしもフォワードがキャプテンとは限らないので、守備に自信のない人はディフェンダーやゴールキーパーがキャプテンになっているチームを探すといいだろう。



オランダだとディフェンスの選手がキャプテンだ。

④6種類のトーナメント戦

全チーム参加のワールドトーナメントの他に、五大陸ごとのトーナメント戦ができるようになった。日本代表を選んでアジアの頂点を目指す、なんてこともできちゃうわけだね。

ここに挙げた以外にも、ゴール直後のデモ画面がより派手になったり、選手一人一人の通算得点やチームの得失点差などが表示されたりと、まさに至れり尽せりだ。



ゴオ～ル！背景の観客席が拡大、縮小するところは必見。



全チーム参加のワールドトーナメントに殴り込みだ！

初心者もこれで安心 プレイ前の予習

ここからは得点王3をプレイする前に覚えておきたいポイントをざっと挙げていこう。

オフェンス編

シュートはカーソルにSHOOTの表示が出たときに撃つのが原則。ただし、センタリングのボールをダイレクトで合わせるときはこの限りではない。

ダイレクトで狙うときは、タイミングよくシュートボタンを押さなければいけない。ボタンを押しっ放しだとボールをトラップしてしまう、注意しよう。


これは普通のボレーシュート。


高いボールならばヘディング。


背後のボールにはオーバーヘッドキックだ！

ニューゲームジャングル

また、ときどきSHOOTではなくCHANCEの表示が出ることがある。この表示が出ている間にシュートボタンを押すと3D画面に切り替わり、ロングシュートを狙うことができる。シュートコースはゴール前のカーソルで決定されるぞ。

他にも前作同様、ペナルティーエリア付近で反則をもらえば直接フリーキックでゴールを狙うことができる。


直接フリーキック。急所を守るDFがいるとは適だなあ…。

ディフェンス編

Aボタンがスライディング、Bボタンがラフプレー。前者は相手のドリブルまたはパスコースを正確に読まないと、かわされた後に体勢を立て直すまでの時間が長いため楽々と突破を許すことになるので注意。

後者は相手を文字通り張り倒してボールを奪うプレイだ。当然のことながら、反則をとられやすく、警告や退場を受けることもあるのでほどほどに。高いボールが飛んできた場合にはジャンプヘッドで相手とせり合いになるのも忘れずに。これは重要！

そして極めつけは、ゴールキーパーが賢くなったこと。ペナルティエリア付近（たとえ外であっても！）にこぼれたボールに対して、素早く駆け寄ってクリアしてくれるようになったのだ。キーパーの操作はどうも…というキミにはまさに朗報だ。

さらに忘れてはいけないことをひとつ。相手のボールを奪うときには、必ずしもボタンを使う必要はないということである。ボールを持った選手に対して、直接ぶつかるようにすれば意外と簡単に奪えたりする。

ただし、相手の能力が高い場合など条件が悪かったときには突き飛ばされてしまうこともある。この場面ではどうやってボールを奪おうか、あるいはゴールを守ろうかという判断力にディフェンスはかかっているのだ！

この他にも、反則で倒された選手が負傷、あるいはいきり立って能力が上下したりするぞ。



ラフプレーに激怒。この怒りをボールにこめろ！

さらに突っ込み予習だ！カウンターを狙おう

前述の予習だけでは物足りないキミのために、もう一歩踏み込んだ話しをしていこう。

まずショートトキックを使った高速ドリブルについて。前作よりも、若干ではあるが蹴り出す距離が短くなったようだ。その分ボールがより足元に吸いついているような感じが、プレイすればすぐに気がつくだろう。

ということは、うっかり蹴る方向を間違えてボールを外に出してしまったり、目の前にいる相手に渡してしまう…といったミスがぐっと少なくなるわけだ。利用しない手はないよ。

そしてダイレクトパスをつないで攻めるのもまた面白い。基本的にどのボタンでも可能だが、それぞれ一長一短。

まずAボタンだが、これはボレーキックになる。球速と飛距離に長けているが、周辺の相手にぶつかりやすいのが欠点。

Bボタンはヘディング。比較的近くにいる相手の頭上をふわっと越せるが、球速と飛距離は短い。

Cボタンはドリブル時同様のシュートキック。味方が複数重なってしまったときに使えばよいだろう。

また、BおよびCボタンのダイレクトプレーの場合、蹴った選手自身を走り込ませて突破を図ることも可能だ。カウンターアタックに使おう！

この得点王3は3月上旬発売予定なので、すでにプレイした人もいるだろう。もう一度前作と変更された点をよくチェックしてゲーセンにトンボ返りだ！まだ地元のゲーセンには入ってないぞとお嘆きのアナタ、もう少しの辛抱だからお楽しみに。

（体育祭ではワントップFWの立衆多）


ナイスシュート！



俺たちに敵はないぜ!!



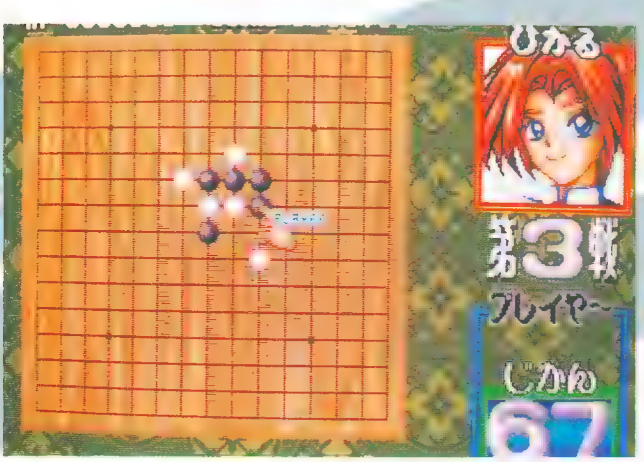
ナイスアシスト！

KIRAKIRA五目並べ

連珠貴族

今回は初心者用の最初の基本と、また、対連珠クイーン用パターンも載せてあるぞ。

担当：石井ぜんじ



さりげなく、三を打ちながら守ってくるCPU。（CPUは白）

CPUのアルゴリズムについて

連珠貴族のCPU戦は、守り中心である。こっちのほうはほおっておいて、勝手に三や四を連発していけば勝てる状況でも、あまり攻めてこない。CPUが三や四を作るのは、三や四を作りつつ、実はこちらの攻撃を止めにきている場合が多い。

特徴的なのは、石が2つ並んでいたりすると、すぐ止めてくるところだ。三すら作らせたくないらしい。また、石がふたつ並んでいると、ひとつ開けて三を打ってくることがある。これも、止めにきたのと同じだ。なぜなら、こうしておけば次に三を作られても、逆側に止めれば四が作れないからだ。

要するに、CPUはこちらの攻撃を包囲するように、ひたすら追いかけてくるわけだ。こちらの攻めが続かなくなるか守りつつ、三か四が打てたときに攻め始める。

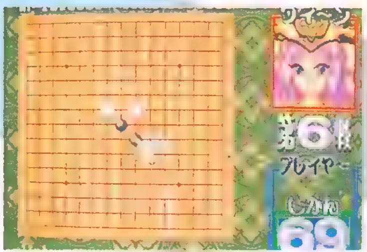
これらの性質は、タイム制ならではのアルゴリズムと言える。時間がかかればそれだけ追いつめられるし、石の数が多くなれば見落としも多くなる。できるだけ、早く攻めきらなければならない。

基本的な石の組み方

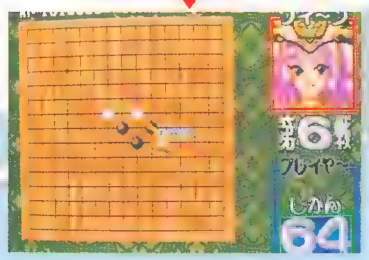
それでは、スタート直後にどのように石を組んでいったらいいか、CPUの性質を踏まえて考えていってみよう。

基本的に、石は一、二、三、四、五とつないでいくもの。ふたつ並べばCPUは止めてくるから、ひとつの石で二カ所の二を作ることを考えよう。こうすれば、一方が止められても必ず三が作られるわけだ。

三を作るときは、2カ所の選択になる。どちらに石をおいて三を作るかをよく考えよう。次に三がまた作れるように、三を作っていくのが基本。しかし、三を止めて逆に三を作られてしまうのにも注意しよう。



スタート直後の状況。さて、どう撃つか？（CPUは白）



このように、ナナメにくの字に曲げて、三の伏線を作る。

白番のときの石の組み方

連珠では、白番が三々、四々、長連が認められているにもかかわらず不利とされている。それだけ一手先に打てるのが有利なのだ。だから、白はひたすら守りに入らなければならない。

しかし、連珠貴族のCPUは、黒番でも守り重視だ。だから、あまり守りに入らず、黒石からひたすら遠ざかっていくのがいい。ナナメに三をひきながら、広い方へと逃げ出そう。

とにかく、お互いの石が近くに寄っていると不利だ。広いところに行けば、守り一辺倒のCPUも守りきれない。ひたすら逃げよう。これは、黒番のときにも言えるが、白番のときにより効果的な戦法だ。



自分が白番のときは、特に黒石から離れていくようにしよう。

四三待ちを作る戦法

1～3人目までに楽に勝てる方法を、できるだけくわしく説明していこう。要するに、次に四三ができる場所を作っていく戦法だ。

写真Ⓐを見てほしい。これは、黒がプレイヤーで、黒番である。このときに、1つ黒石を置いて、次に四三になる状況を作るのである。

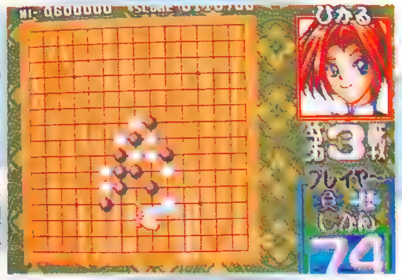
写真Ⓑが、黒石をひとつおいた状態だ。次に、で四三ができるのがわかるだろうか。別に、黒は三や四を作っているわけではない。だから、四三になるポイントに白石を置けば、止められてしまいかえって不利になる。

だが、写真AとBを見比べるとわかるように、白は、関係ないところに三を打ってしまっている。三より四三のほうが強いから、白の三は無視して、四三を打ってしまえば勝ちだ。

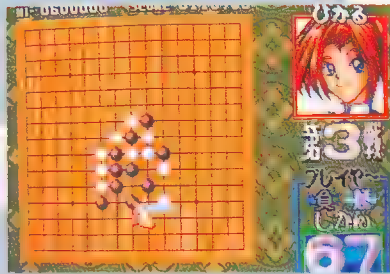
三を無視して四を打つと、CPUはあわてて四を止めてくる。しかし、次に三を四にすれば、止めきれないので勝ちとなる。

この状況に持ちこむのは、まず跳び三でない普通の三を作るところから始まる。そして、次にそこで四を打たず、放っておくことが必要だ。

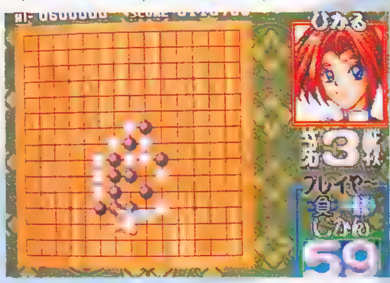
それから、三を作りつつ、四になるところ（これを剣先と呼ぶ）のできるだけ近くに黒石を打つ。できれば、三を作った石が剣先付近にあるといい。



写真Ⓐ　CPUに三や四ができてないことをまず確認。



写真Ⓑ　そして黒石をポイントに打つ。あと一手で四三だ。



CPUは見逃してしまう、四三を作ってしまおう。

この状況は、四三待ちのさらに一歩前の状態にある。このときに、CPUが三を止めているうちに四三待ちを作ってしまえばよい。

わかりやすく順番に手順を示していってみよう。

①剣先を作る（三を作る）。
②三を作りつつ、剣先の近くに石を置く。
③剣先の近くの石を利用して、四三待ちを作る。
④CPUが見逃したら、四三を作る。
⑤五を作る。

これでOKだ。

ちなみに、三人目まででも四三待ちを止めてくることがある。でも焦らずに、再び四三待ちを作っていこう。四三待ちを作ることは、それほど難しいことではないはず。

注意するのは、三を作っている最中に、三を止めつつ逆に三や四を作られてしまうことだ。これは見逃しやすいうえに、それを足がかりに反撃されたり守られたりしてしまう。できるだけこうならないように、別の場所に三を作っていくようにしよう。

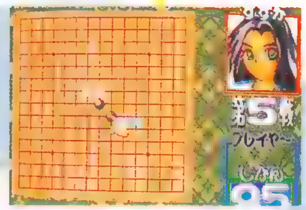
究極的にはパターンだ！

後半の相手はなかなかしつこく、一手間違えると負けてしまうことも多い。結局のところ、最終的にはパターンにしてしまえば、確実に、早くクリアできることになる。

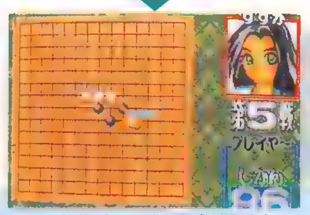
ここでは、前半から共通に使える黒番のパターンと、連珠クイーンに使える白番のパターンを抜き出して掲載してみた。

もちろん、数あるスタートの珠型の中の、ひとつの解決法でしかない。他の珠形は、これを参考に自分達でパターンを作っていってほしい。

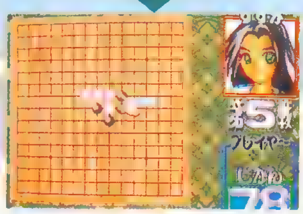
黒番（自分）



スタートはこの形。黒番が自分。



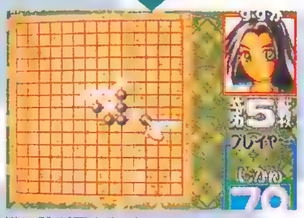
くいっと曲がる。すると白は三を打つ。



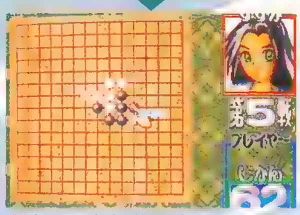
三を右に止めると、白がまん中に割りこんでくる。



下に三をひく。下で次に三が作れるようになるからだ。



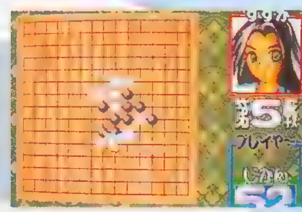
横に跳び三をひく。



跳び三の石を利用してナナメに三をひく。

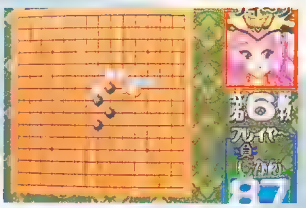


右下へ向けて、ナナメに三をひく。四三の布石だ。



これで三と四三リーチが同時にできた。

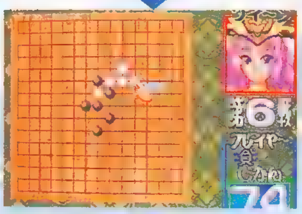
白番（自分）



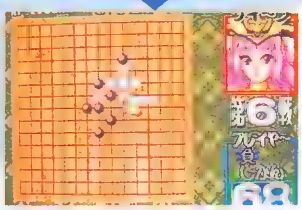
スタートはこの形。自分は白。



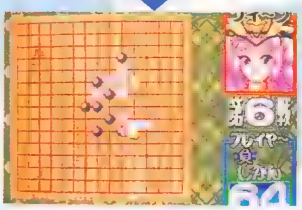
ここに石を置くと、黒は横に２つ並べたところを止めにくる。



ナナメ先に三を作る。CPUは下に止めてしまう。



縦に三を作ると、下は三々になってしまい、止められない。



上に止めても、跳び四にすれば勝ちだ。

本物の格闘家が画面の中で暴れまくる!

THE KUNG FU MASTER JACKIE CHAN

本物のジャッキーが君の相手だ!

担当：ずるずる

ジャッキーがボス!相手が選べる対戦格闘

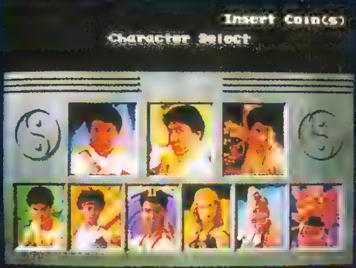
カネコから発売される、ジャッキー・チェンが主役となる対戦格闘ゲームは、本物のジャッキー・チェンや、その相手となるキャラクターを、本物の人間の映像を取り込むことで、ゲームの中で本物の人間を動かす体験ができるもの。

その動きは、プロによるものなのでまさにそれは本物！立ちポーズから、攻撃ポーズ、ダメージポーズにいたるまで、その動きを映像に録り、それをデータとして画面に映し出している。

そのキャラクターたちは、流派の違う3人のジャッキー（ボスキャラ）と、プレイヤーが使うことができるキャラクターとして、6人が存在する。

使えるキャラクターには、空手、マーシャルアーツ、カンフー、棒術、レスリング、妖術といった武術を会得した者たちばかりだ。

どのキャラクターも特徴をもった者ばかり。どのキャラでジャッキーを倒す?



キャラクター選択画面。上部にジャッキーが3人いる！

本格+演出!この迫力が盛り上げる!

本物の人間の動きを取り込んでいるので、その動きは、形としては現実的なもの。

とくにファイティングポーズは本物そのまま。

そこから動き出すキャラクターは、任意の技を入力することでコントロールすることができる。

基本的な技は本物を取り入れているが、よりゲームとして面白さを生み出すため、強力かつ迫力のある大技が存在する。

それらは、ジャッキーの映画で見ることができるような、ド派手な動きもあるし、特殊効果を使ったような現実的ではない必殺技もある。

その迫力は、映画をも超えたと言えるかも！



素早い技は、このように残像のような感じで動きを表現している。



中にはこんなポーズも。映画にもこんな風な場合もあったような気がする。



パーフェクト！ちゃーんとこれにもポーズがあるのだ！



こんな爆烈的な必殺技系も出すことができる。



レスリング系のキャラなら当然こんな技も出すことが可能。

3タイプ存在するボス ジャッキー・チェンとは

このゲームの主人公キャラクターであるジャッキー・チェンには、3つのタイプがあるというのはもう説明したが、その気になる3タイプのジャッキー・チェンを、ここで紹介しておこう。

3タイプの格闘スタイルは、どれも今までジャッキー自身が映画で実演したものばかり。ジャッキーのファンの人なら、その服装を見ただけでわかるのではないだろうか。

まず1つは、酒を片手に闘う「酔拳」、2つめはジャッキーの初期の映画で使われた動物の動きより生まれた「五形拳」、そして3つめは、プロジェクトAの映画の中で使っていた「八掛拳」である。

それぞれの拳法は、すべてジャッキー自身が演技し、その動きを一つ一つの技として映像として取り込んでいった。

そこで見ることのできる技は、基本的には、映画で見ることのできたものと同じだが、より迫力があり、ゲームとしてのイメージを作り出すために、強力な大技も含まれている。

残念ながらこの3タイプのジャッキーを選び、プレイすることができない。ボスとしての存在のため仕方がないが。

ゲームの中、画面中、2次元という存在であるが、本物のジャッキーと格闘できるのはこのゲームのみ。

相手を自分で選びながらできるため、ボスではあるが、すぐ対戦できるのがうれしい設定。でも強い！

ある程度強くなって闘うのがいいだろう。

まさに香港映画の迫力ー楽しい対戦格闘ゲームなのだ。





これは五形拳のジャッキーの勝ちポーズ「弱いねえ」って－！



八掛拳のジャッキー。この服装で闘う。手から龍が！



グワッシャーン！おわかりの通りこれは酔拳である。



これは五形拳を使っているジャッキー。一番普通かも？







SでもRでも、SSでもありません

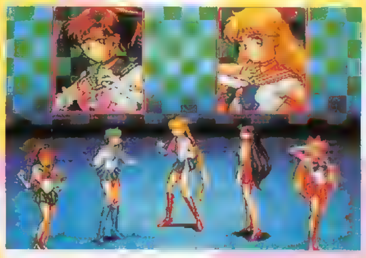
美少女戦士セーラームーン

今回は各キャラ共通の基本操作と、イベントをちょこっと紹介しよう。

担当:Vちゃんラブミーチーム
KKYーいなりん

キャラクターの操作方法

操作系は8方向レバーと3ボタンで行う。ボタンはそれぞれAボタンが攻撃、Bボタンがジャンプ、Cボタンが必殺技となっている。



キャラセレクト画面、選ぶとキャラが答えてくれる。

●連続攻撃

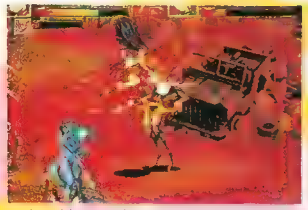
パンチが敵に当たっていないときにAボタンを連打しても、ただパンチを連続して出すだけである。パンチが敵に当たっているときにAボタンを連打すると、連続攻撃になる。この連続攻撃は5段攻撃で、フィニッシュは蹴り技となっている。

●ジャンプ攻撃

ジャンプしてからAボタンでジャンプ攻撃ができる。垂直ジャンプと斜めジャンプでは違う技となる。またジャンプしてレバーを下に入れてAボタンを押すと、違ったジャンプ攻撃を出すことができる。キャラクターが向いている方向と逆にレバーを入れてジャンプすると、俗にいうバックジャンプができる。このときAボタンを押せば、バックジャンプ攻撃が出せる。



レイちゃんで違いを見てみよう。これはジャンプ攻撃。



こちらは、レバーを下に入れたジャンプ攻撃。

●ダッシュ攻撃

レバーを右もしくは左に素早く2回入れると、ダッシュすることができる。例えば右にダッシュした場合は、レバーを右上、右、右下の3方向に入れていれば一定時間ダッシュする（つまり斜めにダッシュすることも可能）。レバーをこの3方向以外（ニュートラルも含む）に入れると、その場でダッシュを止める。

ダッシュ中にAボタンを押すとダッシュ攻撃、ダッシュ中にジャンプしてAボタンを押すとダッシュジャンプ攻撃を出すことができる。



うさぎちゃんのダッシュ攻撃。

●同時押し攻撃（仮）

AボタンとBボタンを同時に押すことで、緊急回避的な技を出すことができる。この技は敵に当たると、自分の体力を少しだけ消費する。

●つかみ技（仮）・投げ

敵キャラに重なるようにすると、敵キャラをつかむことができる。このときレバーをニュートラルでAボタンを押すと、つかみ攻撃（仮）が出せる。1回のつかみで、つかみ攻撃を3回入れることができる。

敵をつかんでいるときにレバーを左右どちらかに入れてAボタンを押すと、敵を投げることができる。

ここが見せ場だ、名場面集

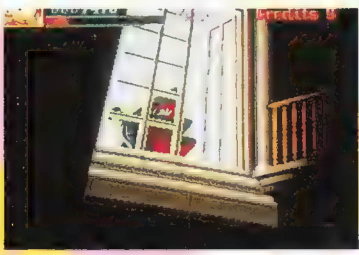
このゲームは全8面あるのだが、ここでは前半面の見どころ、2面ボス・3面ボスと闘っている最中におこるイベントを、写真を使って紹介していこう。



2面ボス、モルガと闘っていると赤いバラが…、



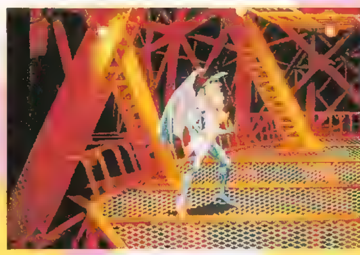
タキシード仮面がTVと同じ絵で登場。



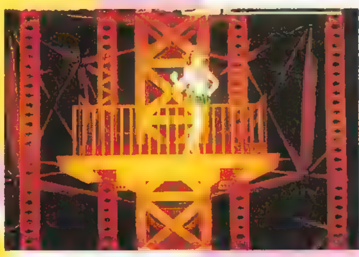
去っていくのも、これまた同じ。



3面ボス、キュレネが東京タワーに逃げていく。



やっと逃げられた…と思いきや、



残念、まこちゃんが先回り。

●最後に

このページの記事および写真は、すべて開発中のものをもとにしている。発売までもう少しだけ待とう。

対戦も熱い!!

ワールドカップバレーボール'95

簡単操作で強烈なサーブやスパイクがバシバシ打てる。ハマるぞ!

担当：ハマー

前回では主に操作の説明をしたので、ここでは具体的な能力値の説明や各チームの特色をメーカーさんの資料に基づいて（といってもほぼ丸写しだったりして…）紹介しよう。

各能力の説明

選手交代のときなどに見ることができるのだけれど、このゲームでは各選手ごとにそれぞれ5つのパラメータが設定されている。国ごとにこの能力の振り分け方に特徴があり、本当の意味で平均的な国は無いので、パラメータを知ることは意外と重要。

①サーブ力
サーブの球力（このゲームでは主にスピードに表れる）に影響する。

②レシーブ防御力
サーブもスパイクをレシーブする時の防御力。

③スパイク力
ズバリ、スパイクの球力。

④ブロック防御力
スパイクをブロックする時の防御力。

⑤テクニック能力
全ての能力に関するパラメータ。セッターがレシーブミスをフォローする時の制球力（ボールコントロール）などにも関わってくる。



選手交代の時に確認できるぞ。

各チーム紹介

●日本
「レシーブ防御力」と「テクニック能力」を重視した守備型チーム。守って勝つ！


我らが日本、堅実さで勝負！

●韓国
飛び抜けて素晴らしい能力はないが「サーブ力」「レシーブ防御力」「スパイク力」の能力が比較的良いチーム。バランスが命！

●台湾
「サーブ力」と「スパイク力」重視の攻撃型チーム。アジアの大砲がうなる！

●中国
「テクニック能力」が優れているチーム。技の一つ一つにキレがある。

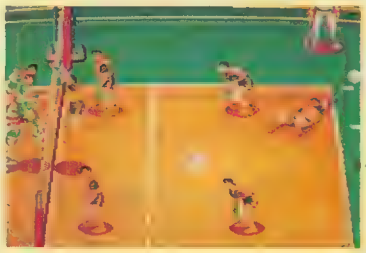
●アメリカ
「スパイク力」と「ブロック防御力」が優れている。力押しで試合を進められるぞ。

●キューバ
「ブロック防御力」と「テクニック能力」が高く、どんなスパイクでも跳ね返せる鉄壁のブロックチーム。

●ブラジル
「スパイク力」と「テクニック能力」に優れたチーム。スパイクを思いのままに操る！

●メキシコ
「レシーブ防御力」「ブロック防御力」に優れたチーム。直接的な攻撃には守りの堅さを発揮するぞ。

●イタリア
全体的に能力が優れている上「スパイク力」が強烈！初心者向けかな？


ブロックもなんのその、強烈な一発がコートに突き刺さる！

●スペイン
「サーブ力」と「ブロック防御力」に優れたチーム。通好み（キツいだけ?）。


やっぱりサーブはこれに尽きるよね。

●ドイツ
「サーブ力」と「テクニック能力」を重視したチーム。スーパーサーブが吹き荒れる！

とまあ一通り紹介した訳だけど、CPU戦をクリアしたいというプレイヤーにはイタリアよりも「ブロック防御力」の高いチームがお勧め。というのも、CPUの動きはある程度パターンになっているようなので、分かってしまえば余裕でブロックに3枚つけられるのだ（フェイントも来るけど、これは楽にとれる）。2アタックも球威がないので、これにさえ反応できれば相当楽に試合を進められるぞ。

ところで、滅法強いのにプレイヤーの選べない国があるよね？カンのいい人ならすぐ分かると思うけど、ここは他の10か国に勝ち抜いたあと、最後のチームで出てくる。マジで強いので、根気と金の続く限りチャレンジ！



君はこの画面を見ることができるかな?

ゲーメストムック Vol.7

スーパーリアル麻雀 PV

★この表紙が目印だ♡⇒

3月4日発売

定価1980円



ゲーセンに集う男性諸君、喜こべ!! PVのムックだ!!

晶はおろか、綾やみづきの下着姿を見たことが無い人も多いんじゃないかな!? いやマジで強いもんね。PVって。しかあ〜し、安心してくだされ。ゲーメストがムックを作ってしまったのだ。もう見たかったアノシーンがバッチリ収録されているぞ。ここだけの話、髪をほどいた後の晶ってカワイイぞー、いやマジで。





●特別付録その①は、3人の声優さんたちの撮り下ろし?留守電メッセージ・目覚しメッセージなどが入った、メッセージCD! これはここでしか聞けないぞ!!
●特別付録その②は、いっつも好評の巨大ポスターだ!!
●これだけ付いて、1980円はお買い得だね♡

ゲーメストムックVol.8
鉄拳発刊決行！
4月4日発売 価格未定

技表、各種データ、対戦、対CPU、タイムアタック講座と盛り出くさんの内容だ!!



「うーむ、ついにゲーメストがナムコの増刊を作る日が来たか。」
「ねぇねぇ、あのさぁ」
「お、君は気は強いが
頭は弱い芸風で有名な編集担当のアナーキャー松井君。」
「いやぁ、照れるなぁ」
「で、どうしたの？何、その手？」
「いやぁ、拳をコンクリートで固めちゃって
鉄拳コンクリート…なーんつってね。」
「…………」
「…………」
「そんなことを考えてるヒマがあったらいい本つくる努力をせんかぁ!!
10連コンボォッ!!」
「了解しましたぁ、ホゲェ――ッ!!」
こうして鉄拳増刊はいい本になる事が決まった。本当だぞ。


VIRTUA FIGHTER2 ACT.2
GAMEST MOOK Vol.9
■ACT.1では載せきれなかった完全攻略を一挙公開！！前号のACT.1とは異なる視点で創るこの一冊。
「ゲーメストムックVol.9 バーチャファイター2 ACT.2」
いよいよあのACT.2発売！！
対戦攻略をメインに、対CPU戦攻略、段位認定モード攻略、連続技、返し技上級編、対・全キャラ対応攻略など、データ中心のACT.1に対し、ACT.2では実戦的な戦略面を解析し、深く追求した。
近日発刊！！


チャンス!! あなたも人気ゲーム作家になれる!!
全くの初心者でも
わずか6ヶ月でゲーム企画書が
作れるようになる!
通信教育
ゲームクリエイター講座
自分だけのアイディアを、
ゲームにしてみましょう!
「ゲームを自分で作ってみたい!」そう思ってみても、どうしたらいいかわからない? 本講座は、そんなあなたのために開講されました。企画・グラフィックなど、ゲーム制作に必要な知識の全てをお教えいたします。
眠っているあなたの才能を、
花開かせてみませんか?
ゲーム制作は思った程難しくありません。あなたの才能にあった職種が必ず見つかるはずです。
ゲーム制作にたずさわる主な職種
●プロデューサー・ディレクター
●シナリオライター
●グラフィックデザイナー
●サウンドコンポーザー
受講生を対象に毎年「ゲーム企画コンテスト」を実施。
優秀作品は市販化のチャンスもあります
この講座は、修了時にあなたのアイディアを企画書にすることを目標としています。またその成果を発表するためのコンテストや、優秀作品のゲームメーカーへの紹介なども、いろいろと準備されています。
注目チェックポイント
パソコン不要! 自宅にいながらゲーム制作ノウハウの全てが、あなたのものに!
●ノウハウ満載のテキスト(全6冊)で初歩から全てが学べる
●ゲーム感覚で楽しく学べるサブ教材付き
●マンツーマンの添削システムで実力アップ
●メーカーの人や人気クリエイターを囲んでのスクーリングで生の声が聞ける
◎充実の指導陣
指導陣は現在ゲーム業界で活躍中の新進気鋭の精鋭メンバー。
山口宏(ゲームデザイナー)、他多数の一流指導陣が、あなたを指導いたします。
案内書無料進呈!!
チャンス!!
今なら小冊誌「ゲームクリエイターのすべて」をもれなくプレゼント
50円
郵便はがき
〒114
東京都北区中里1-15-7-216
財団法人
中央工学校生涯学習センター
ゲーメストで見た。
ゲームクリエイターの
案内書送れ。
●住所
●氏名
●年齢
●電話番号
●職業
お申込はハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記し、右の宛先までお送りください。電話またはFAXも可。
●お問い合わせ
財団法人 中央工学校生涯学習センター
〒114 東京都北区中里1-15-7-216
TEL 03-5814-1221代 FAX 03-5814-1220
〈受付時間〉平日9:00〜17:00(日曜・祝・祭日は休み)

ゲーメストムック「PV」発売記念プレゼント



・①、↓②遠野みづき役の中山真奈美さん。



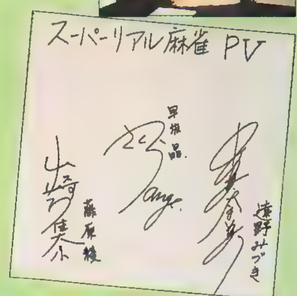
・③、・④藤原綾役の山崎和佳奈さん。



←⑤、↓⑥早坂晶役の舟下桜さん。



⑦3人揃い。



⑧サイン色紙。これのみ3名様。

陽ざしも温かくなってきて、目覚めも快適になってきた今日この頃（本当か？）。今回はここで特別にPVの声優さん生写真&サイン色紙をプレゼントするぞ。写真は各1名、色紙は各3名ずつだから、欲しい賞品の番号を書いて送ってね。4月15日必着。

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
新声社ゲーメスト編集部「娘は頂くグワハハハ」係

GAMEST
増刊号・ビデオ・CD・ムック
バックナンバーリスト

ちょっと頑張ってみました。

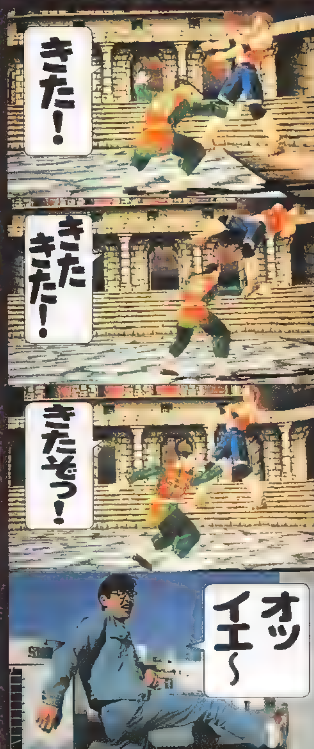


今月の嘘八百情報
好評不定期連載第4回

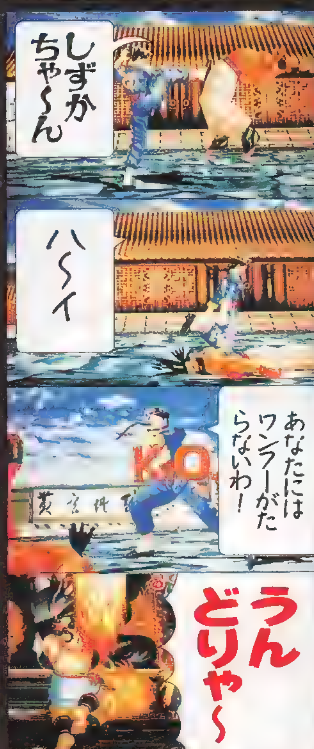
実写4コマがでるぞ〜！

その日、新声社に嵐が吹いた。ゲーパロの実写4コマの発売という、この衝撃的な事実に。今回はその3作品を左に載せたが、要望が強ければシリーズ化しよう…かな？

連環転身脚



しずかちゃん



女キャラ好き？



ギャルアイ2、3。在庫少なし。

今回の警告者
ヒデ


増刊号
ストリートファイターII
No.64('91年10月号増刊)
1000円
[付録]描き下ろし巨大ポスター


増刊号
ストリートファイターIIダッシュ
No.77('92年9月号増刊)
1200円
[付録]ストIIダッシュポスター


増刊号
1991オールカプコン
No.81('92年11月号増刊)
1200円
[付録]描き下ろし巨大ポスター


増刊号
ギャルズアイランド2
No.87('93年3月号増刊)
1200円
[付録]春麗豪華ポスター

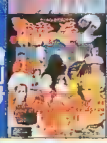

増刊号
餓狼伝説2
No.91('93年5月号増刊)
1200円
[付録]大張正己描き下ろしポスター


増刊号
ワールドヒーローズ2
No.99('93年9月号増刊)
1200円
[付録]遊べるマッドマンお面ポスター


増刊号
サムライスピリッツ
No.102('93年11月号増刊)
1280円
[付録]ガル&ナコポスター


増刊号
スーパーストリートファイターII
No.108('94年2月号増刊)
1280円
[付録]スーパーストII特大ポスター

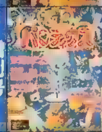

増刊号
ギャルズアイランド3
No.112('94年4月号増刊)
1280円
[付録]ギャルズカレンダー

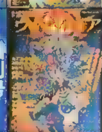

増刊号
龍虎の拳2
No.115('94年5月15日号増刊)
1280円
[付録]SNK特大ポスター


増刊号
バーチャファイター
No.117('94年5月30日号増刊)
1280円
[付録]バーチャファイターフルモーションポスター

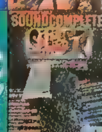

増刊号
スーパーストリートファイターIIX
No.120('94年7月19日号増刊)
1280円
[付録]スーパーストIIXポスター


増刊号
ワールドヒーローズ2JET
No.123('94年8月15日号増刊)
1280円
[付録]ワーヒー2JETポスター

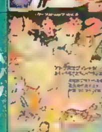

増刊号
極上パロディウス
No.125('94年9月15日号増刊)
1280円
[付録]こいつ&あいつペーパークラフト

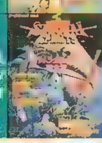

増刊号
ヴァンパイア
No.129('94年10月30日号増刊)
1380円
[付録]ヴァンパイアポスター


増刊号
真サムライスピリッツ
No.133('94年12月15日号増刊)
680円


ムック
サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX
ムックVol.1 GMC-1 3500円
[付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM(Macintosh対応)


ムック
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ムックvol.2 GMC-3
1280円
[付録]巨大ポスター


ムック
豪血寺一族2
ムックvol.3 GMC-2
1680円
[収録]スーパーアレンジCD

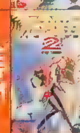

ムック
真サムライスピリッツ
ムックVol.4 GMC-4
1380円
[付録] 真サムポスター

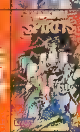

ムック
バーチャファイター2 ACT1
ムックVol.5 GMC-5
780円

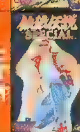

ムック
ダライアス外伝
ムックVol.6 GMC-6
980円

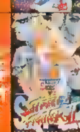

ムック
スーパーリアル麻雀PV
ムックVol.7
1980円
[付録]メッセージCD
描きおろしポスター


ビデオ
餓狼伝説2
GV-2 収録時間60分
6000円
[付録]舞さま扇子


ビデオ
ワールドヒーローズ2
GV-3 収録時間64分
6000円
[付録]雑君紙相撲


ビデオ
サムライスピリッツ
GV-4 収録時間120分
7000円
[付録]五輪の書


ビデオ
餓狼伝説スペシャル
GV-6 収録時間120分
7000円
[付録]攻略小冊子


ビデオ
スーパーストリートファイターII
GV-7 収録時間90分
6800円
[付録]攻略小冊子


ビデオ
龍虎の拳2
GV-8 収録時間90分
6800円
[付録]攻略小冊子


ビデオ
スーパーストリートファイターIIX
GV-9 収録時間100分
7000円
[付録]バルログ仮面

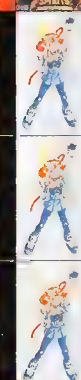

ビデオ
ワールドヒーローズ2JET
GV-10 収録時間70分
6500円
[付録]雑君JETコースター

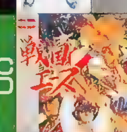

ビデオ
極上パロディウス
GV-11 収録時間80分
6000円
[付録]猫戦艦紙模型


ビデオ
ヴァンパイア
GV-12 収録時間90分
6800円
[付録]フォボスペーパーキット


ビデオ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
GV-13 収録時間90分
6500円
[付録]紅丸&東ヅラセット


ビデオ
真サムライスピリッツ
GV-14 収録時間90分
4800円
[付録]十兵衛アイパッチ




CD
戦国エース
GCD-1
収録時間35分
3000円


CD
アルティミットエコロジー
GCD-2
収録時間45分
2800円

各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店 TEL：03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店 TEL：06-775-9348
▶読者サービス部 TEL：03-3293-9326（月曜～金曜10：00～18：00）

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。
●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.114～P.116「読者サービス部」をごらんください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込みは×です）。
株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

注文書

お客様のお名前 | お客様の住所 TEL.（ ）

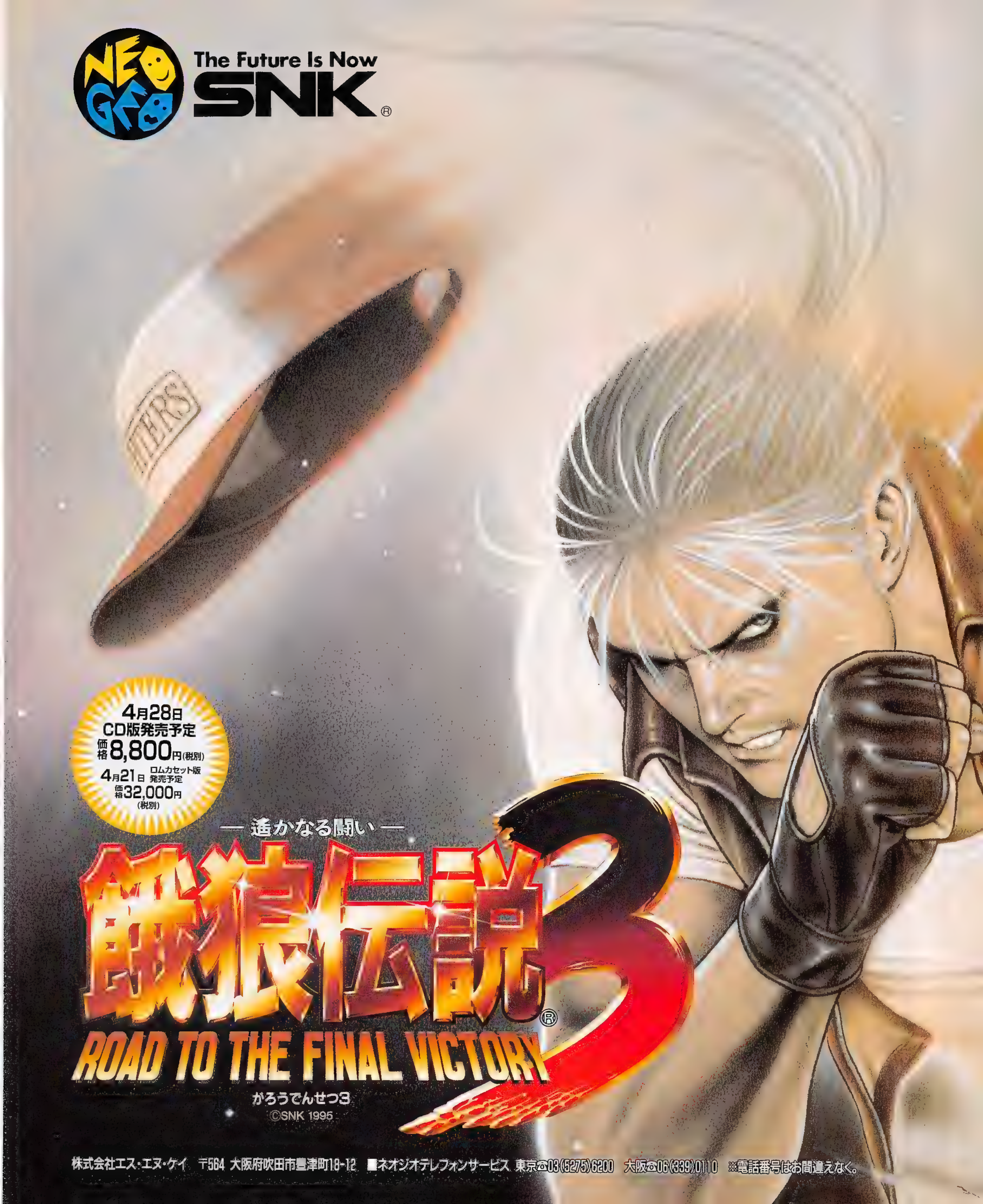
ムック注文数			CDビデオ注文数			増刊号注文数		
タイトル			タイトル			タイトル		
商品番号	申込数	冊	商品番号	申込書	本 枚	商品番号	申込数	冊

株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL：03-3293-9326

取り扱い書店印
TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。


最強は、一人でいい。



The Future Is Now
SNK
4月28日
CD版発売予定
価格8,800円(税別)
4月21日 ロムカセット版発売予定
価格32,000円(税別)
— 遥かなる闘い —
餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY
かろうでんせつ3
©SNK 1995
株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564 大阪府吹田市豊津町18-12　■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200　大阪☎06(339)0110　※電話番号はお間違えなく。



The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
SNK
NEO·GEO CD
POWER
SNK
NEO·GEO
SELECT
START
SNK
NEO·GEO
SELECT
START
希望小売価格
49,800円
（税別）
大容量D-RAM搭載マシン。 SNKのネオジオCD
NEO·GEO CD
Pure arcade action on the ultimate medium. NEO GEO evolves into the next age of technology.
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京03-5275-6200 大阪06-339-0110 ※電話番号はお間違えなく ■製品の仕様等は変更する場合があります。

いろいろあるけど
ネオジオCDだ。

数あるゲームの中でもとびきり多くの情報量を持つネオジオゲーム。だからネオジオCDは、数あるゲームマシンの常識を超えた大容量56メガビットD-RAM搭載マシンなんだ。CDロムからの情報をダイレクトに使いこなし巨大なキャラクターだってグリグリ動かしてしまう高性能が、これまでのアクションゲームだって、シューティングゲームだって、ロールプレイングゲームだって、もっともっとおもしろくする。これからのゲームの常識をまだ見ぬ次元へとひきあげる。いろいろあるけどゲームならネオジオCD。キミの想いになによりもしっかり応えるゲームマシンだ。

おもしろゲーム続々登場！ネオジオCDソフト発売予定ラインナップ!!

発売予定タイトル	メガ数	ジャンル	メーカー名	発売日	予価(税別)
ゴーストパイロット	55M	シューティング	SNK	3月17日	¥5,800
戦国伝承	55M	アクション	SNK	3月17日	¥5,800
戦国伝承2	74M	アクション	SNK	3月17日	¥5,800
パワースパイクスII	82M	スポーツ	ビデオシステム	3月17日	¥5,800
ワールドヒーローズ	82M	格闘アクション	ADK	3月17日	¥4,800
得点王	54M	スポーツ	SNK	3月31日	¥5,800
サッカーブロール	46M	スポーツ	SNK	3月31日	¥5,800
クイズキング・オブ・ファイターズ	122M	クイズ	ザウルス	3月31日	¥5,800
雀神伝説	51M	麻雀	エイコム	3月31日	¥5,800
ワールドヒーローズ2	146M	格闘アクション	ADK	4月14日	¥5,800
ファイヤー・スープレックス	106M	プロレス	SNK	4月21日	¥5,800
サイバーリップ	50M	アクション	SNK	4月21日	¥5,800
ロボアーミー	46M	アクション	SNK	4月21日	¥5,800
ベースボールスターズプロフェッショナル	50M	スポーツ	SNK	4月21日	¥4,800

発売予定タイトル	メガ数	ジャンル	メーカー名	発売日	予価(税別)
餓狼伝説3	266M	格闘アクション	SNK	4月28日	¥8,800
ダブルドラゴン	178M	格闘アクション	テクノスジャパン	4月予定	未定
ギャラクシーファイト	169M	格闘アクション	サン電子	4月予定	未定
クロスソードII	74M	アクション	ADK	5月2日	¥4,800
風雲黙示録	190M	格闘アクション	SNK	5月予定	¥8,800
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	5月予定	未定
得点王3	158M	スポーツ	SNK	6月予定	¥7,800
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	6月予定	未定
キング・オブ・アスリート(仮称)	未定	アクション	フェイス	6月予定	未定
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	6月予定	未定
メタルスラッグ(仮称)	190M	シューティング	ナスカ	10月予定	未定
ファームガイ(仮称)	未定	シューティング	ザウルス	10月予定	未定
Q P	未定	パズル	サクセス	96年1月予定	未定
ステークスウィナー	未定	アクション	ザウルス	未定	未定

発売予定タイトル	メガ数	ジャンル	メーカー名	発売日	予価(税別)
ライディングヒーロー	46M	レース	SNK	未定	未定
キング・オブ・ザ・モンスターズ	55M	格闘アクション	SNK	未定	未定
神竜戦記	200M	格闘アクション	アステック21	未定	未定
超神拳(仮称)	未定	格闘アクション	ザウルス	未定	未定
ワールドツアーゴルフ(仮称)	186M	ゴルフ	ナスカ	未定	未定
オールスターバレー(仮称)	未定	スポーツ	魔法	未定	未定
対戦型格闘ゲーム(仮称)	192M	格闘アクション	ハドソン	未定	未定
Neoアクションゲーム(仮称)	80M	アクション	ハドソン	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG(仮称)	未定	RPG	ADK	未定	未定
サムライスピリッツRPG(仮称)	未定	RPG	SNK	未定	未定
超人学園ゴウカイザー	178M	格闘アクション	テクノスジャパン	未定	未定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	未定	格闘アクション	SNK	未定	未定

※ソフトのタイトル、メガ数、発売日、価格等は予告なしに変更する場合があります。


PlayStation
「眠るな。」
暁をも闇にかえる
異形の者たちの闘いが
格闘の系譜に揺さ振りをかける。
闘争本能を研ぎ澄まし、
しばし待て！
「ヴァンパイア」
プレイステーションで
近日登場。
ヴァンパイア
ーザ・ナイト ウォリアーズー
プレイステーション用ソフト
対戦格闘アクションゲーム
'95年夏発売予定
標準価格5,800円（税抜）
VAMPIRE
The Night Warriors
®
© CAPCOM 1994,1995 ALL RIGHTS RESERVED. ® TEZUKA PROD.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。



CAPCOM®
ストリートファイターII
TVアニメ化決定!!
4月10日(月)よりスタート!!
●読売テレビ発
日本テレビ系列27局ネット
●毎週月曜日19:00〜19:30
監督：杉井ギサブロー　主題歌プロデュース：ASKA
全米大ヒットのハリウッド映画
ストリートファイター
東宝洋画系でGW全国ロードショー
STREET FIGHTER
"チャゲ&飛鳥"のエンディングテーマ
「Something There」ビデオクリップも同時上映
株式会社カプコン®　コンシューマ営業統括部
コンシューマ西日本営業部／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
コンシューマ東日本営業部／〒163-02　東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43F）

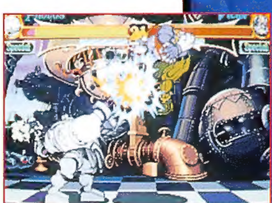
CPS II 第9弾











画面は開発中のものです。

株式会社カプコン®　アーケード営業統括部: ●アーケード西日本営業部／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●アーケード東日本営業部／〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
カプコンソフト情報: 大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834　仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493
広島／(082)243-6264　松山／(0899)34-8786　福岡／(092)441-1991　※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
Spring
1995
4.15
No.140
平成7年4月15日発行(毎月2回15日,30日発行)
第10巻第6号通巻140号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
定価500円(本体485円)送料124円

雑誌22443-4/15 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan
T1022443040503